БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

31

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



СУПЕР НИНТЕНДО
Captain Commando
Donkey Kong Country 3.
Dixie Kong Double Trouble

PLAYSTATION
Street Fighter Alpha 2
Soviet Strike
Batman Forever the Arcade Game
Contra. Legacy of War
Rebel Assault II: The Hidden Empire

МЕГАДРАЙВ
Asterix and the Power of Gods
Star Trek. Deep Space Nine
MicroMachines Military.
Woody (Ferias Frustradas do Pica-Pau)
Sonic 3D
Addams Family

8 БИТ
Max Warrior
Mortal Kombat 3
Narc
Law G Mae

ТОЛЬКО У НАС МУЗЫКАЛЬНЫЙ ХИТ-ПАРАД ИГР!

Заставь играть свой компьютер!

CAPTAIN COMMANDO

FOREVER THE ARCADE GAME

8 bit | Mega Drive | Super Nintendo | PlayStation

greatdragon.ru



ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ...

Final Fantasy VII (PlayStation) Squaresoft

Эту игру мир ждал четыре года. Без сомнения, она станет лучшей RPG 1997-го . Пока доступна только японская версия, но в конце марта появится и англоязычный вариант!





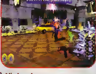


DIE HARD TRILOGY (Playstation/Saturn) Fox Interactive

Наконец-то вам предоставился шанс примерить тапочки Брюса Виллиса!
На диске есть игровые версии всех трех частей "Крепкого орешка".
Это и бродилка, и стрелялка, и даже — гонки.







SUPER MARIO 64 (Nintendo 64) Nintendo

Трехмерная бродилка со старым добрым героем-водопроводчиком. У "Усача" появились новые возможности: головокружительные сальто, способность плавать. А, вообще, старая игра приобрела абсолютно новый и, несомненно, приятный вид.





MORTAL KOMBAT 4

(формат не известен)

Бун, Тобиас и команда

Никто не знает, что это будет, когда это будет, но никто не сомневается, что это все-таки будет, и все этого ждут...



greatdragon.ru



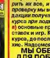












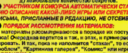
ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!

ALL GAMERS, ATTENTION, PLEASE!

КОНКУРС ЖУРНАЛА "Д" (ВЕЛИКИЙ ДРАКОН) ПРОДОЛЖАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ ЕГО ШЕСТОЙ ЭТАП. РЕДАКЦИЯ ОТ ВСЕЙ ДУШИ ПОЗДРАВЛЯЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ПЯТОГО ЭТАПА, А ЖЕЛАЮЩИМ ВЛИТЬСЯ В ЧИСЛО ПРЕТЕНДЕНТОВ НА НОВЫЙ КОМПЛЕКТ ПРИЗОВ НАПОМИНАЕТ УСЛОВИЯ НАШЕГО КОНКУРСА

❶ *КОНКУРС ПРОВОДИТСЯ В ПЯТИ НОМИНАЦИЯХ:*

а) лучшее описание игры;
б) лучший сюжет игры, придуманный читателем;
в) лучший комикс;
г) лучший рисунок;
д) наибольшее количество секретов.



❷ *УЧАСТНИКОМ КОНКУРСА АВТОМАТИЧЕСКИ СТАНОВИТСЯ ЛЮБОЙ, ПРИСЛАВШИЙ В РЕДАКЦИЮ ОПИСАНИЕ КАКОЙ-ЛИБО ИГРЫ ИЛИ СЕКРЕТЫ К НЕЙ, СЮЖЕТ, КОМИКС, РИСУНОК.*
ПИСЬМА, ПРИСЛАННЫЕ В РЕДАКЦИЮ, НЕ ОТСЕИВАЮТСЯ "ПО СРОКУ ДАВНОСТИ".

❸ *ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ МАТЕРИАЛОВ:*

а) материалы рассматриваются в порядке их поступления в редакцию. Ну, прямо, как фигурки Тетриса! Очередная вертится и так, и этак, и примеряется, куда бы ее пристроить, с чем бы ее скомбинировать. И так, пока не наполнится "стакан", то есть рубрики "Fun Club", "Фонтан фантазий", "Нет проблем", "Картинная галерея", "Комикс" или игровые рубрики очередного номера журнала.

ВНИМАНИЕ! *Отвечаем на вопрос, который задают многие читатели. Статьи сотрудников нашей редакции, какими бы удачными они ни были, в конкурсе не рассматриваются. Таким образом, ни один сотрудник редакции, какую бы замечательную статью он ни написал, призов не получит. Так ему, болезному! Более того, свирепый главный редактор вконец замучил сотрудников, заставляя литературно обрабатывать и перепроверять письма читателей, чтобы как можно больше работ геймеров печаталось на страницах журнала. Таким образом, если вы увидели статью, подписанную сотрудником журнала, в которой есть слова типа "в статье использованы письма, присланные в редакцию Ивановым, Мотаро и Рыжей Кошкой", знайте, что эти геймеры уже имеют публикацию, идущую в зачет конкурса. Это же относится к читателям, упомянутым в рубрике "СПАСИБО" (см. 96 страницу).*

б) так же, как в Тетрисе, фигурки, не уместившиеся в очередном журнале (стакане), не теряются, а ставятся в очередь к следующему. Правда, не все. Из очереди могут быть исключены описания тех игр, которые уже были ранее опубликованы. Чтобы такое описание "зацепилось", оно должно либо существенно дополнять ранее опубликованное, либо быть намного лучше него. Но еще раз подчеркиваем, что из конкурса не отсеивается ни одно письмо только потому, что оно было отправлено давно;

в) также вряд ли могут претендовать на победу в конкурсе описания, переписанные из статей журнала, сюжеты, содранные из фильмов или книг, рисунки, скопированные со вкладышей жвачек, секреты, взятые из каталогов и сборников. Таких "творений" очень мало, но, к сожалению, попадаются. Например, один наш читатель из Москвы, видимо искренне желая сделать весомый вклад в журнал, выполнил поистине титаническую работу, полностью(!) переписав секреты из одного из каталогов игр, и прислал четыре толстых тетради, сопроводив письмо такими словами: "Почему у них есть, а в моем любимом журнале нет?!" Увы, этот "сизифов труд" не может претендовать на призы, тем более, что большинство из секретов уже было ранее опубликовано в нашем журнале.

❹ *СОВЕТЫ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА:*

а) старайтесь выбирать игры, описания которых еще не публиковались. Это касается и присылаемых секретов. Учтите, что если какой-то секрет уже был опубликован в каком-нибудь выпуске журнала, повторно мы его не печатаем. Поэтому, смотрите ранее вышедшие номера и проверяйте свои материалы;

б) точно указывайте название игры, которое приводится в ее заставке (а не только то, что на наклейке картриджа). Особенно это касается "китайских" картриджей;

в) подписывая игру псевдонимом, не забывайте указать разборчиво свою подлинную фамилию и точный домашний адрес;

г) напрягитесь и пишите название игры, пароли, адрес, фамилию разборчивым почерком;

д) не ждите от нас ответа на вопрос: "как там мое письмо, и какое место я сейчас занимаю?" Увы, отвечать персонально каждому выше наших сил и возможностей.

❺ *ПОБЕДИТЕЛИ, ПРИЗЫ, НАГРАЖДЕНИЕ:*

а) победители определяются по качеству и совокупности опубликованных, подчеркиваем, опубликованных работ;

б) победителем в номинации "наибольшее количество секретов" становится автор наибольшего числа публикаций в рубрике "Нет проблем", но, увы, не в ее разделе "Хочешь — верь, хочешь — проверь". Так что претендующие на этот приз — особо внимательно относитесь к точности и качеству присылаемых материалов!

НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ. *Поскольку в каждой рубрике "Нет проблем" мы публикуем около 70(!) секретов, к моменту сдачи номера в типографию мы не имеем физической возможности проверить их все, и непроверенные попадают в раздел "Хочешь — верь, хочешь — проверь". Однако, проверку мы ведем постоянно, и многие секреты из этого раздела впоследствие в базе данных редакции получают пометку "Проверено, мин нет!" Такой секрет также засчитывается участнику конкурса при подведении итогов.*

в) основные призы победителям устанавливает не редакция журнала, а фирмы — поставщики приставок и игр. Количество этих призов и какие сюрпризы ждут победителей очередного этапа конкурса, до последнего момента остается загадкой и для редакции. Но призы, пока что, были неплохие. Надеемся, и дальше будут не хуже.

МЫ ОБЕЩАЕМ ВСЕМ ФИРМАМ, КОТОРЫЕ ПРЕДОСТАВЯТ ПРИЗЫ ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА, ЧТО НАЗВАНИЯ ЭТИХ ФИРМ БУДУТ НАПЕЧАТАНЫ САМЫМ КРУПНЫМ ШРИФТОМ И НАВСЕГДА ОСТАНУТСЯ В СЕРДЦАХ ВСЕХ ГЕЙМЕРОВ!

ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА!

greatdragon.ru

СОДЕРЖАНИЕ



НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21

ЖУРНАЛ "D" (Великий Dракон)
по ценам издательства
в магазине по адресу:
Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
Продажа в розницу и мелким оптом.
Телефон для оптовых покупателей:
(095) 209-93-47



Так же журналы "D" (Великий Dракон) вы можете приобрести по адресу:
Москва, Издательство АСТ, Звездный бульвар, 21, 6 этаж, комната 7

Великий Dракон — почтой!
Без предварительной оплаты!
Цены существенно снижены!
Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.
Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с 21 по 30 (кроме 22).
Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21 (лучше – на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"
Можно сделать заказ по тел. (095) 209-93-47



ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Именно так предложил назвать эту рубрику наш читатель из Москвы ***Андрей Балашов.*** Андрей попросил указать и его настоящее имя, и псевдоним ("а то нескладно получается"). Пожалуйста: ***Fearless Hero.***

А вот другие варианты названий рубрики:

Fungame —

Андрей Беляев, г.Москва

Лучшая характеристика —

Виталий Коротких, г.Удомля, Тверская обл

Просто сумасшедше смешные игры — *Mr JV, г.Омск*

Earthworm Jim — глиста в скафандре, но круче!
Super Morph — учебник физики за все классы. Ч. I. Практика.
Tohshinden — тут, ребятки, не на кулаках, тут все гораздо острее...
Doom — осторожно, не заDOOMайтесь, кибердемоны не ждут.
Micro Machines — а погибаешь тут не по-игрушечному.

Black Cat, Terry, Jade, г.Москва

Mutant League Hockey — НХЛ XXI века
Tiny Toon — "зайка моя, я твой зайчик"
Batman Forever — маска, я тебя знаю, и давно...

Дмитрий Салынин г.Москва

Zomies Ate My Neighbors — и это правильно!
Mr.Nuts — лучший друг Mr Snickers.
Robocop vs the Terminator — мы с тобой одной смазки.

Дмитрий Сабзирович, г.Москва

Addams Family — без валерьянки не играть!
Alien — эй, вышибала! Чужой пришел!
Home Alone — полная свобода мыслей и выражений
Duck Tales — жадность утку сгубила.
Cool Spot — приключения копейки.

Boomer, г.Химки, Московская обл

Наш адрес для писем:
117454, Москва, а/я 21

Великий D — твоя планета!



КРИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ИГР-ПОЕДИНКОВ С ПОСЛЕДУЮЩИМ РАЗОБЛАЧЕНИЕМ

Вас снова беспокоит KUSFBaracuda. На этот раз я решил представить на ваш строгий суд свое нетленное творение.

Часть первая.
В качестве вступления.

Вот уже на протяжении порядка 7-ми выпусков вы постоянно описываете игру Mortal Kombat III. Это, наверное, набило оскомину даже самым ярым ее поклонникам, а о тех, кому в нее сыграть не посчастливилось, и говорить нечего.

Но ведь на 16-ти битках существует не только один Мортал Комбат Три. Поэтому, подхватывая начинание Великого Дракона из номера 25, я решил подробнее остановиться на поединках (файтингах, как кому нравится). Но только для 16-битных платформ.

Часть вторая. Основная.

Начать свой "критический анализ" я хочу с чистосердечного признания: "Мне никогда не нравились турнирные игры". Точнее даже будет сказать, что не то, что совсем не нравились, а просто в них всегда чего-то не хватало (но об этом в разоблачениях). Но, тем не менее, я прошел Mortal Kombat 1,2,3; Eternal Champions; TMNT TF, Killer Instinct, Shaq Fu. Поэтому в моей статье я рассмотрю именно их и обойду стороной такие артефакты, как King of Monsters 2, Street Fighter Turbo, Fighting Masters и т.п.

Начнем с игры **Eternal Champions** (Sega'93 г.). Казалось бы, классная игрушка: великолепная анимация, множество супер приемов, да и количество персонажей не подкачало. Существует возможность игры двумя игроками, а также fatality (кстати, авторы игры применили этот прием задолго до MK). Также удобно, что суперприем у любого персонажа выполняется одинаково — одновременным нажатием кнопок X,Y,Z.

Но у этой game существуют и досадные минусы. Медленное передвижение персонажей (этому способствуют слишком большие спрайты или фигурки персонажей), отсутствие Digital Animation и крайне странная система продолжений (при гибели вас отправляют через персонаж назад, а при гибели на последнем боссе вы попадаете прямиком в начало игры. Странно, не правда ли?).

Конечно, многие возразят: "Ну, ты бы еще глубже копнул! Игра-то 1993 года". Да, я соглашусь. Но можно взять и более "свежие" игры (по концепции, а не по году выпуска).

TMNT TF (надеюсь, что аббревиатура знакома всем с детства).

В этой игре ликвидированы многие недостатки предыдущей. Передвижение персонажей стало гораздо быстрее (а спрайты остались примерно той же величины), значительно улучшены background'ы и звук. И, что мне наиболее запомнилось в этой игре (помимо всего прочего), так это возможность "вышибить" (выбить) персонажа на другую декорацию (это в 1993 году! Задолго до MK3!). Но, несмотря на мое глубочайшее уважение к фирме Konami, отсутствие

greatdragon.ru



в игре Шредера просто не мыслимо (если кто его видел, прошу обязательно сообщить).

И, наконец, **МК3.**

Скажу откровенно, МК мне никогда не нравился (спешу сразу оговориться, боясь навлечь на себя праведный гнев миллионов фанатов этого файтинга, что это мое сугубо личное мнение). Ну, на самом деле, свобода слова у нас или нет? Приведу лишь несколько причин, по которым просто не стоит играть в МК3.

1. Ну, скажите мне, зачем делать в игре 5 Continue, если в ней можно без особых проблем сделать их, аж, 95 штук?

2. Какой смысл в энергии, если можно поставить бессмертие?

3. Наличие троих (точнее, даже четверых) практически одинаковых персонажей (это уже стало доброй традицией МК) меня просто шокировало. Неужели специалистам из Midway трудно было нарисовать пару-тройку лишних героев (пожертвовали бы парой Fatality).

4. Пройти игру довольно просто. Лично я совершил этот подвиг за два часа(!) без единого суперприема (апперкот не в счет), используя принцип обороны с апперкотами.

5. Концовка игры также произвела на меня неизгладимое впечатление. Взрыв здания и рассказ на английском (ну, прямо, "Batman Forever" какой-то). Хорошо хоть, что до этого я восемь лет изучал английский в спецшколе, а то содержание рассказа так и осталось бы для меня тайной.

А вообще, игра многим нравится...

Shaq Fu (коротко)

Достоинство: плавная анимация, хорошая музыка, наличие карты, большой выбор персонажей.

Недостатки: персонажи слишком мелкие ("на по 3 рубля"), нет Fatality и мало суперприемов).

Killer Instinct

Ну вот, наконец, мы и до него дошли. Для начала хочу сделать несколько замечаний (не корысти ради).

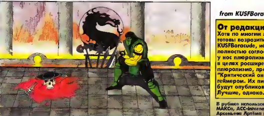
Во-первых, почему вы такой достойной игре посвятили так мало место в журнале (когда одни комиксы про МК пора издавать отдельным тиражом?).

Во-вторых, зачем нужно было описывать приемы из игры, когда в книжечке они и без того написаны?

Начнем с меню. Ни в одном из МК вы не найдете режим Practice, в котором, кстати сказать, напрочь отсутствует время, и вы можете спокойно оттачивать свое мастерство. Графика в игре также на высшем уровне. Все персонажи трехмерны (хотя это, конечно, не "Tekken"), для их создания использовались живые актеры (хотя, с другой стороны, с мертвых актеров мерку не снимешь). Следует отметить и то, что герои великолепно оживлены и передвигаются с огромной скоростью на фоне красочных декораций (особенно в режиме ускорения). Но что меня просто сразило наповал, так это музыкальное сопровождение и звуковые эффекты. Раньше я практически не придавал значения этим прибамбасам и полагал, что в играх это не главное. Но поиграв в KI, я диаметрально изменил свое мнение. Хотелось бы еще отметить отличные мультипликационные happy end'ы игры (для каждого героя разные), а также приоткрытие секретов в конце игры (для суперигроков).

Ну, а вообще, в игре просто не к чему придраться. Это просто самая лучшая на сегодняшний день игра в стиле турнирного поединка.

Ну вот, пожалуй, и все. Очень надеюсь, что вы это опубликуете. Все-таки плюрализм мнений, однако. Это тем более важно, что многие геймеры ценят ваш журнал именно за объективную информацию. А мнение независимого эксперта в моем лице как нельзя лучше способствует этой традиции.



До новых писем
from KUSFBoracudo, г.Ульяновск

От редакции.

Хотя по многим пунктам мы готовы возразить уважаемому KUSFBoracude, но с чем редакция полностью согласна, так с тем, что у нас плюрализм. А посему, в целях расширения этого самого плюрализма, предлагаем оценить "Критический анализ" самим геймерам. Их письма обязательно будут опубликованы.

Лучшие, однако.

В рубрике использованы рисунки МАКСа, ACC-International, Арсеньева Артёма (г.Москва), Алексея Садыкова (г.Москва)



Итак, вышла третья часть всеми любимой игрушки Donkey Kong Country. На этот раз в стране Конгов завелся новый злодей барон К.Руленштейн. Он похитил Данки и Дидди Конгов и, в добавок, заточил в секретных пещерах детей солнечной птицы. Руленштейн сконструировал специальный замок, который не пускал солнечную птицу на землю. И вот Дикси отправилась спасать своих друзей, и к ней присоединился Кидди Конг. Кидди совсем еще маленький, но достаточно сильный для того, чтобы надавать хороших тумаков кремлингам.

Во время путешествий вам будут помогать медведи. (Между нами говоря, они все барыги, никогда не дадут вам ничего бесплатно. Плати им за все их валютой — серебряными медвежьими монетами).

Всегда готов помочь вам и Фанки Конг. Видно, его бизнес с авиаперевозками прогорел, и он решил открыть мастерскую по ремонту транспортных средств. И в самом начале игры, чтобы вам не передвигаться вплавь, Фанки предложит моторную лодку, а затем, когда вы принесете ему пластырь, он отремонтирует для вас катер на воздушной подушке. На нем вы сможете передвигаться даже по камням. А уж когда вы раздобудете пару лыж, Фанки сконструирует катер на подводных лыжах, способный преодолевать водопады. Но и это еще не все! Соберите 41 штуку DK-монет, и Фанки продаст вам кибер-вертолет, с его помощью его вы сможете проникнуть, куда захотите.

Вринкли умеет "сейвить" игру. Ей ничего не стоит немного отвлечься от вязания и помочь вам, причем бесплатно.

Сванки, как всегда, серьезен. Заглянув к нему в шатер, вы встретите Крэнки, с которым сыграете в игру и, если выиграете, Сванки одарит вас бананами и медвежьими монетами. Правила игры просты: вы должны набрать больше очков в метании мячиков по целям.

В семействе друзей Конгов произошли небольшие изменения. Рэмби (носорог), Рэттли (змея-прыгучка), Глиммер (рыбка со светодиодом на лбу) — ушли на пенсию. Но пришли новые помощники: Элли (слоненок) и Парри (птичка-невеличка).

Добавились и злодеи. Семья кремлингов: Коббле (все время ходит туда — сюда), Ре-Коил (прыгучая тварь), Кнока (тормозная бочка), Клапс (термоядерная бочка), Кримп (чемодан ходячий), Крумпле (качек — бодибилдер), Скида (розовый брат близнец Коббле), Базука (чувак с базукой), Кучка (идиотская бочка с бомбами), Койн (держатель монет "DK"), Куф и Клоут (два амбала-прыгуна), Сник (амбарная мышь), Бристлес (ежик),

greatd...on.ru

Donkey Kong Country 3



Я знаю пока двух человек в Москве, которые открыли все 103 процента, это я — Просто Серега (5 часов) и Lord Hanta (7,5 часов)

Нид (прыгающая платформа), Лемгуин (носатый пингвин), Минкей (обезьянка со сдвигом)

Летающих тварей тоже прибавилось Коптер (винт от винтокрыла), Кник-Кнак (жук-навозник), Бузз (пчелка с циркуляркой), Свуппи (дятел в прямом и переносном смысле), Бутти Берд (надутая птичка), Карбине (тварь, кидающая файерболлы)

И в море прибавление Коко (рыбка-улыбка), Лурчин (раковина с глазами), Ниббла (очень голодная и хищная рыба), Баунти Басс (надувшаяся рыбка), Базза (плавает стаями), Глеамин Брем (солнечная рыба)

Больших гадов тоже не убавилось Белча (голодная бочка) Арич (ядовитый паук), Скюрт (живой водопад), Каос (робот-боксер с лезвиями) Блэк (сумасшедший снеговик), Барбос (игольчатая устрица), Барон К.Руленштейн (злой крокодил с дистанционным пультом)

Это место нахождения секретных пещер Они отмечены звездочками Если вы сделаете быстро 10 кругов вокруг этих скал, то из под воды появится ЗАТЕРЯННЫЙ МИР — круто, правда

Отношение к деньгам в корне изменилось Ну, например если раньше, чтобы "засейвиться", Вринкли надо было заплатить 2 банановые монеты, теперь она делает это бесплатно Фанки же теперь дает вам транспортные средства не за деньги а за предметы (в отличие от прошлой части, когда Фанки надо было заплатить за очередной переезд две банановые монеты) И только после похождения всей 2 части и нахождения всех монет и 102 секретов (надеюсь, вы это сделали с помощью описания моего приятеля Lord'a Hant'ы см выпуски "Великого Дракона" 26,27) Фанки катает вас задаром Здесь в 3 части "DK" все ваши сбережения серебряных монет будут уходить на покупку различных вещей, но об этом чуть позже

Зато у Сванки в шатре можно в любой момент поправить свое материальное положение

Изменилось и построение самой игры Хотя она по-прежнему напичкана секретами и ловушками, у игры появился один плюс все уровни стандартны по количеству запрятанных в них секретов На каждом уровне стандартно два бонуса и одна монета И кстати в затерянный мир теперь просто так не проберешься Это вам не 2-я часть, где надо было всего лишь заплатить 15 кремлингских монет амбалу-рэкетиру Клуббе, который пропускал вас на один из уровней затерянного мира Здесь, в 3-й части, вам сначала предстоит отыскать тот самый затерянный мир Как его найти, я вам попозже расскажу, вы мне напомните, хорошо?

Главной задачей игры является освобождение птенцов солнечной птицы Они заключены в колбы запрятанные в секретных пещерах Всего надо освободить 15 птенцов, за каждого из них вам прибавляют один процент открытых секретов Да, кстати, о процентах — в игре их 103 Вот о них-то и дальнейший рассказ

greatdragon.ru

Мир 1. LAKE ORANGATANGA

Если в этом месте нажать кнопку прыжка, то откроется секретная пещера.

Уровень 1. LAKESIDE LIMBO

Возьмите бочку и киньте ее за Койна. Когда бочка шарахнет Койна сзади, и он улетит, монета "DK" останется вам.

Спрыгните под пристань, проплывите немного вперед и найдите бонус

Уровень 2. OOORSTOP DASH

Возьмите Кидди на плечи и подкиньте вверх так, чтобы он упал прямо над бочкой. Тогда он пробьет пол, и вы попадете в бонус

Держите за ручку, дверь к бонусу и откроется

Сначала откройте дверь сверху, а потом закиньте туда бочку

Уровень 3. TIDAL TROUBLE

Спрыгнув в воду, найдите бочку с Энгуардо, далее проплывите направо, и там за рыбами вы отыщите бонус

Пропрыгайте по этим жукам наверх, затем вырубите Кноку и Бутти Берд, и только потом, хорошо разогнавшись, спланируйте на косе Дикси на платформу с бонусом

Уровень 4. SKIDDA'S RDW

Забейте двух Скид, и проход к бонусу будет открыт

Уровень 5. MURKY MILL

Возьмите металлическую бочку и прикончите Бузза. Под ним скрыт проход в очередной бонус

Возьмите бочку, перекиньте ее через перегородку, и тогда монета ваша

Здесь находится невидимая бочка, которая катапультирует вас наверх

Подтяните к себе металлическую бочку и скиньте ее прямо на пчелу. Под пчелой находится бонус

Босс первого мира это здоровенная бочка по имени Белча. Бочка очень голодна и ее нужно накормить. А кормить ее надо ее же порождениями. Белча будет стрелять в вас бочками, содержащими внутри себя жуков, которых и требуется кидать ей в пасть. Слопав одного жука, бочка очень некультурно рыгнет, и ее отбросит назад. Таким образом ее удается сбросить в пропасть. Победив босса вы получите одну монету

Мир 2. KREMWOOD FOREST

Уровень 1. BARREL SHIELD BUST-UP

Взяв справа бочку с динамитом, пробейте левую стенку, за которой находится бонус

Возьмите на плечи Дикси и подбросьте ее в прыжке на верхний этаж. Наверху вы найдете Койна с "DK" монетой.

Пробейте бочкой с динамитом левую стенку. Затем заберитесь наверх и спланируйте прямо в бонус.

Уровень 2. RIVERSIDE RACE

Заберитесь на поверхность воды и, пройдя немного вперед, вы найдете бонус

Пропрыгав по жукам в левую сторону, вы встретите Койна с монетой "DK"

Пожертвовав одним из героев, заберитесь наверх и найдите бонус

Чтобы здесь появился мост, вам надо пройти этап RIVERSIDE RACE не медленнее чем за минуту 14 секунд. За рекой находится секретная пещера

Уровень 3. SQUEALS ON WHEELS

Запрыгнув на барабан, а оттуда на верхний этаж в углу вы отыщете бонус

Прыгните на первый барабан, с него на второй, далее на верхний этаж, а там, правее, вам на глаза попадется очередной бонус

Закиньте Дикси на барабан, а с барабана на верхний этаж. На нем скрывается Койн с "DK" монетой

Уровень 4. SPRINGIN SPIDERS

Возьмите Дикси на плечи и, встав на Нида, в прыжке забросьте ее на верх. Здесь возьмите металлическую бочку и закиньте ее в дупло. Бочка вынесет Койна, и он оставит вам монету "DK"

Здесь комментарии излишни

Уровень 5. BOBBING BARREL BRAWL

Подстрелите Бутти Берд, и из нее выпадет бочка с динамитом, которая убьет красного Бузза и освободит бочку с бонусом

Пройдя немного вперед, вернитесь и пропрыгайте по жукам влево. Затем занырните как можно глубже и попадете в бонус

Босс второго мира — здоровый паук по имени Арич. Он висит на паутине и с виду вроде бы не опасен. Но только стоит кинуть в его поганую рожу бочку, как он начинает плеваться кислотными шариками. В этот момент надо затаиться в каком-нибудь углу, а потом взять бочку и вновь проделать то же самое. Несколько бросков по морде Арича, и он отдаст вам пластырь для ремонта катера на воздушной подушке


SUPER NINTENDO
Уровень 1. FIRE-BALL FRENZY
Закиньте Дикси наверх и, перелетев лаву, вы обнаружите бонус.
Посадите Дикси себе на плечи и забросьте ее наверх. Затем пройдите вправо к бонусу.
Уровень 3. RIPSAW RAGE
Налево пойдешь — бонус найдешь
Чтобы пробраться к этому бонусу, вы должны обязательно убить Бузза
Только взяв неуязвимость, вы сможете стоять на пиле, подняться по стволу вверх к Койну и отобрать у него монету "DK"
Босс этого мира — робот боксер со здоровыми лезвиями. Он летает по помещению с помощью реактивного двигателя, но иногда выключает его. Именно в этот момент вы можете проскочить под роботом. Главное — успеть, когда он начнет крутить своими лезвиями, прыгнуть на одно из них, а потом ему на голову. Затем, когда его голова отвалится, она начнет летать и стрелять лазером. Уворачивайтесь и снова атакуйте. За победу над ним вам дадут одну лыжу для сооружения катера на подводных лыжах
Уровень 4. BLAZING BAZUKAS
Если здесь забраться наверх и пробраться вправо, там будет бонус. И будьте осторожны с Базукой, который все время садит по вас бочками с динамитом
Переведите этот переключатель в такое положение, чтобы Базука стрелял металлическими бочками и замочил Койна с "DK" монетой
Если спланировать с этого места влево, вы попадете прямо в бонус
Уровень 2. DEMOLITION DRAIN-PIPE
Если вы поедете по верхнему канату, то рано или поздно попадете в этот бонус.
На этом месте находится бонус.
В этом месте находится еще одна секретная пещера
Здесь, если пойти не направо, а налево, вы найдете Койна с "DK" монетой
Уровень 5. LOW-G LABYRINTH
Сначала спуститесь здесь вниз, а затем пролетите влево, тогда в конце будет бонус
Пролетев знак "проход попугаям запрещен", вы получите металлическую бочку, с помощью которой отберете у Койна монету "DK
Мир 3. MEKANOS
Мир 4. COTTON-TOPCOVE
И в этой стене секретная пещера
Будьте осторожны по пути к бонусу — на вас могут напасть Баззы
Уровень 1. BAZZA'S BLOCKADE
Проплывите через этот проход, и на выходе вы найдете бонус
Уровень 2 ROCKET BARREL RIDE
Пропрыгайте влево по жукам и окажетесь в бонусе
Запустив медленно металлическую бочку, быстро бегите по верху и, когда бочка ударит Коина, хватайте монету и бегите дальше
Уровень 3. KREEPING KLASPS
Спрыгните вниз в автоматическую бочку, которая выстрелит вас прямо в бонус
Уровень 5 FISH FOOD FRENZY
Если вы прыгнете с этого утеса вправо, то попадете в очередной бонус
Перед тем, как отправиться в бонус, очистите себе дорогу от пчел
Босс этого мира — живой водопад по имени Скорт. На протяжении всего боя он будет пытаться вас смыть мощным потоком. Вам же придется промывать ему глаза водой в те моменты, когда он высовывается из-под стены водопада
Натравите Ниббла на Лурчина, чтобы он его сожрал и очистил путь к бонусу
9

Мир 5. K3

Уровень 1. KREVICE KREEPERS

Подкиньте здесь наверх бочку и бегите влево. Когда бочка прикончит Койна, хватайте монету "DK" и бегите дальше.

Закиньте наверх-вправо Дикси и, пройдя немного вправо, вы найдете бонус.

Уровень 2. TEARAWAY TOBOGGAN

Вот бонус, который находится в самом начале уровня

В этот бонус не очень-то просто попасть

Здесь, если нажать вправо, откроется секретная пещера

Уровень 4. KRACK-SHOT KROC

В этом месте проберитесь наверх и там вы найдете бонус

Как только вы пройдете знак "проход паукам запрещен", получите металлическую бочку, с помощью которой раз добудете еще одну "DK" монету

Уровень 3. BARREL DROP BOUNCE

Хорошо разбегитесь и прыгните вправо с этого утеса затем спланируйте прямо в бонус

Уровень 5. LEMGUIN LUNGE

над этой пчелой находится бочка с бонусом

Босс этого мира — сумасшедший снеговик по имени Блэк. Бой с Блэком представляет нечто похожее на детскую игру. Вы перемещаетесь по нижней части экрана и кидаете по нему снежками. Но проблема в том, что надо попадать в медальон, который висит у него на шее. А в это время Блэк в вас стреляет, и не какими-то маленькими снежками, а здоровыми комьями снега. Да еще он может удаляться в дальнюю часть экрана. Вот такого босса вы и должны забить, чтобы заполучить еще одну монету

Мир 6. RAZOR RIDGE

Если принести этому медведю гаечный ключ, тогда он отремонтирует канатную дорогу, и вы сможете пробраться к еще одной секретной пещере

Поднимитесь наверх между этими двумя Коптерами, возьмите бочку и слегка катните ее в сторону Койна. Бочка замочит Койна, а вы быстрее хватайте монету "DK".

Уровень 1. BUZZER BARRAGE

Подождите, пока Коптер приблизится к вам, а затем прыгните ему на голову и прыгайте до тех пор, пока не окажетесь в бонусе.

Уровень 2. KONG-FUSED CLIFFS

Уровень 4. POT HOLE PANIC

Здесь возьмите бочку с динамитом и прыгните с ней как можно дальше вправо. Когда вы приземлитесь, бочка взорвется и откроет вам проход к бочке с бонусом

Спрыгнув вниз с веревки вы обнаружите Койна

Если вы доберетесь до знака "проход птицам запрешен" то вам дадут бочку с бонусом

Уровень 3. FLOODLIT FISH

Выпрыгнув из воды вы сразу же попадете в бонус

Если вы заберетесь на этом месте наверх, то вскоре сообразите, что обнаружили еще один бонус

На этом месте посадите Дикси к себе на плечи и подбросьте ее наверх. Там вы найдете Койна

Босс этого мира — здоровая устрица по имени Барбос. Тактика боя с боссом не очень сложная. Сначала вам надо отстрелить его защиту. Сбейте одну из маленьких устриц. Отрикошетив от стен, она собьет одну из двух раковин, которая загораживает Барбоса. Когда обе раковины отлетят, бейте босса в мясо. Затем он провалится вниз, и вам снова придется отстреливать раковины. Откройте стрельбу кальмарами по раковинам. Наконец, Барбос остается без раковин. Теперь, когда он провалится вниз, последите за ним и добейте

Уровень 5. ROPEY RUMPUS

Ну, здесь вы все сами поняли

Если вы прыгнете с этого места вправо и заберетесь в гору, то там, как всегда, будет бонус

Тут вам надо подкинуть бочку наверх, и когда она оттолкнется от задней стенки и двинет по спине Койну, монета "DK" — ваша



Пробравшись через кучу Куззов, вернитесь обратно, но уже по земле, и в конце на обрыве вы найдете бочку с бонусом.

За этими листьями скрывается бочка с бонусом.

Уровень 1. KONVEYOR ROPE KLASH

Уровень 2. CREEPY CAVERNS

Поднырните под этой автоматической бочкой, и на том конце обрыва вас будет ждать очередной бонус.

Забросьте Дикси в эту автоматическую бочку, которая катапультирует вас к бочке со Скутером (пауком).

Уровень 3. LIGHTNING LOOK-OUT

Быстро прыгните в это углубление с водой и в нем не заплывите в бонус, иначе вас закоротит молнией

Проберитесь между этими автоматическими бочками наверх, там вы найдете бонус

Уровень 4. KOINDOZER KLAMBER

За этими листьями спрятана бочка с бонусом

Здесь вы должны забросить Дикси в бочку с бонусом

Сначала требуется установить этот переключатель так, чтобы Базука начал стрелять металлическими бочками, и когда вы спланируете к Коину, одна из бочек его убьет

Уровень 5. POISONOUS PIPELINE

По пути к бонусу будьте осторожны, не нарвитесь на Коко

Здесь для вас главное не напороться на шиповатые устрицы

Чтобы открыть решетку, стоящую на этом месте, сделайте следующее: проплывите 3 круга по часовой стрелке вокруг левого камня, 3 круга против часовой стрелки вокруг правого камня, подплывите к левому камню, затем к правому камню, потом к левому, затем к правому, и в конце к левому и к правому

Последний босс игры — злой барон К. Рулештейн. Но сначала вам придется сразиться с его роботом Каосом, которого вы уже, наверное, знаете. Его победить просто нет проблем: два точных попадания в голову, и он отбросит коньки. Тогда вы и сразитесь с самим Рулештейном. Его победить, скажем так, не сложно. Сначала пару раз засадите ему бочкой по его движку (да кстати, достать бочку будет не просто: она падает сверху, когда вы нажимаете одну из ручек на потолке), и когда он включит дугу, вы встаньте на [illegible] мостик. И опять [illegible] на его движок. С последним ударом барон провалится в колодец.

Мир 7. KAOS KORE

Затерянный мир. KREMATOA

Уровень 1. STAMPEDE SPRINT

В этом месте находится сразу два бонуса.

Как только вы пересечете знак "проход птицам запрещен", вам дадут бочку, которая отправит вас прямо в бонус.

Будьте предельно осторожны при перепрыгивании через эту пару Буззов. Бонус совсем рядом.

Уровень 2. CRISS KROSS CLIFFS

Коин-то здесь, а вот бочку вам предстоит найти самим

Возьмите Дикси себе на плечи, а затем подкиньте ее прямо в бонус

Уровень 3. TYRANT TWIN TUSSLE

Закиньте на этом месте Дикси наверх, и там вы найдете бочку со Скутером

Поднимитесь наверх, там будут стоять Коин и Базука, стреляющий металлическими бочками. Вам надо встать на Коина и проложить дорогу из паутины так, чтобы бочка попала по нему

Прямо за флагштоком находится третий бонус этого уровня

Закиньте Дикси наверх, вы попадете во вращающуюся бочку и катапультируетесь. Наверху бегите вправо, и в конце коридора вы увидите бочку с бонусом

Уровень 4. SWOOPY SALVO

Ну, этот бонус трудно не найти

Здесь вам надо полететь не вправо, а наверх. Наверху же находится бонус, прямо между двумя кружащими Буззами

Как только вы пересечете знак "проход попугаям запрещен", вы получите металлическую бочку, с помощью которой раздобудете у Коина еще одну монету "DK"

Босс — барон К. Рулештейн, он вовсе не умер, а лишь упал в колодец, ведущий к его секретной подводной лодке "Кнаутилиус". Так вот, Рулештейна надо бить так. Первые два раза закидывайте бочки в вентиляционную трубу так, чтобы они попадали ему по движку. Оба раза, когда он спустится к вам, кидайтесь бочками. Следующие два захода, когда он запустит конвейер у вас под ногами, ваша задача по киданию бочек усложнится. Ну, а оставшиеся четыре захода вам придется совсем туго: над вами будет электродуга, возникшая между двумя электродами. Ну и это было бы чушь, если бы не другая дуга, которая иногда возникает внизу. Чтобы от нее избавиться, вам нужно ее заземлить посредством металлической бочки, которую требуется поставить на пол перед собой

Добраться до этой бочки с бонусом можно, только если вы пропрыгаете по летящим Свуппи

Уровень 5. ROCKET RUSH

Мимо этой "DK"-монеты просто невозможно пройти

Вот он — Кнаутилиус



РЕЙТИНГ.

Графика 10
Музыка 10
Управление 9
Оригинальность 10
В целом 9.75
Производство:
NINTENDO и
RAREWARE 1996 г.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

Y- бег, подкат, кинуть друга (если он на плечах), удар (на Энгуардо), присосать к себе бочку (на слоненке), выстрел кокосом (на Скуавке-попугае).

B- прыжок

A- взять друга на плечи

L- набрать в хобот воды (на слоненке)

R- выстрелить водой (на слоненке)

SELECT- переключение героев

Картридж "Donkey Kong 3" вы можете приобрести на Царицынском радиорынке в палатке №33

Просто Серега



greatdragon ru



Братья и сестры! Сограждане!! Империалисты Японии продолжают экспансию гибельного влияния на территорию бывшего оплота рабочих и крестьян! Грязные нападки направлены на самый слабозащищенный класс – геймеров! Используя их любовь и природную тягу к ярким видеоиграм, японские агрессоры вводят в сознание игроков завуалированную мысль о превосходстве языка "Страны Восходящего солнца"! Они специально делают все надписи на своем родном языке, обрекая геймеров на ужасающие лингвистические муки! Доколе мы будем терпеть эти мерзкие выпады?! Дадим достойный ответ дяде Шо!! Сме-е-ело мы в бо-о-ой пой-й-йдем..."

Примерно такие мысли рождаются у меня при виде очередного картриджа с японоязычной игрой. Сами нихондзины (так себя называют те, которых в остальном мире ласково кличут "узкоглазыми") объясняют отсутствие многих желаемых англоязычными геймерами игр причинами типа трудности перевода и возможной непопулярности их игр за океаном. Честно скажу, очень часто эти заявления кажутся надуманными, а об истинных источниках нелюбви японцев к переводу можно только догадываться... "Но ничего! — это во мне просыпается "злобный геймер-патриот", — Фиг два эти рисожрущие гады поиграют в нашу родноязычную "Русскую Рулетку"! English Rules Forever!!"

Но это не более чем розовые мечты япононенавистника, к тому же один мой знакомый главный редактор сказал, что японцы играли, играют и будут играть во все выходящие в мире видеоигры на родимых иероглифах. Ну, а пока в приставке картридж "Captain Commando" и японская письменность на экране. Ладно, будем разбираться...

Фирма "Capcom", несмотря на массу положительных вещей, сделанных во благо мирового сообщества геймеров, отличается одной скверной привычкой — многократным копированием удачных идей. Например, наводящее ужас обилие игр серий "Street Fighter" и "Mega Man", а теперь вот и штамповка "beat'em-up"-ов. Первой ласточкой был великолепный по всем параметрам "Final Fight", потом "Cadillac and Dinosaurs", "Punisher", "King of Dragons", "Knights of the Round" и т.д. Наконец, "Captain Commando". Не много ли? Но самое удивительное, что капкомовцам удается, если не улучшать, то хотя бы сохранять уровень качества, и каждый новый проект выглядит не хуже предыдущего. Из изучения начальных кадров заставки и черно-белой книжицы-буклетика, я понял три вещи:

1) начальная версия "CC" жила на аркадных автоматах еще в 1991 году;

2) игра была сделана по мотивам популярного в Японии мультика (или комикса) — это видно по обилию в руководстве картинок;

3) сюжет придется додумывать самому, в иероглифах мы пока не разбираемся...

Вот плод моих долгих разглядываний заставки.

... Из глубин космоса появилась космическая станция... нет, не Вавилон-5, а Каллисто. На ней жил ужасный завоеватель Геноцид, некто совершенно криминальной наружности. Бросил он плазменный якорь на орбите Земли, и начал подготовку к оккупации планеты. Для пробы Геноцид решил захватить Токио и внедрил в ряды местной Якудзы кучу своих агентов. И начался террор... Обязанности чистильщиков города от всякой криминальной мрази в то время выполняла организация альтруистов-бойцов (это вам не барыги-наемники из "Sunset Riders"), скромно звавшвяся "Коммандос".

УПРАВЛЕНИЕ:

"Y" — удар
"B" — прыжок
"A" (или "Y+B") — суперудар
Вперед, вперед, Y — удар с разгона
Вперед, вперед, B, Y — спец. удар в прыжке



Бойцы “Коммандос” или “Вот они, наши герои!”

Captain (Капитан) – очень сбалансированный персонаж, и как было отмечено выше, мой любимчик. Быстр в меру, силен и ловок, может использовать все оружие, кроме сюрикена. Суперудар – электричество, спец. удар в прыжке – огонь (очень полезно!).

Hoover (Хувер) – ребенок в кабине здорового зеленого робота. Силен как Майк Хаггар (да и приемы, в принципе, такие же). Скорость, правда, подкачала, но сила ее с легкостью компенсирует. Суперудар – подпрыгивает и пускает ядовитый газ (и не надо похабных мыслей!!). ОЧЕНЬ сильное комбо захватить врага, два раза ударить, нажать кнопку прыжка и в высшей его точке нажать "удар".

Sho (Шо) – ниндзя (опять!..), на этот раз в черном. Быстр как молния и довольно силен (но слабее, например, Капитана). Попавших под руку врагов шинкует своей катаной, и единственный из всех героев может кидать сюрикен. Не особо любимый народом герой, похож на ниндзя из 8-битного "Double Dragon-III" Суперудар – идентичен Хуверскому.

Jennety (Дженнети) – мумия с парными ножами большой длины. Являет собой некий промежуток между Капитаном и Шо. Тоже редко выбираемый персонаж, почему – непонятно. Суперудар – крутится волчком с расставленными ножами, лучший супер из всех.

Начальником там был человек с небывало утлой фантазией, поэтому его и звали просто – капитан Коммандос. Кроме него в отряд входили мумия, ниндзя (японская игра без “воинов-в-тенях” – это нонсенс!) и ребенок ранне-ползункового возраста. Вскоре коммандос догадались о наличии некого "серого кардинала", управлявшего действиями мафии, и решили провести крупномасштабную операцию по выяснению личности этого деятеля и его устранению. Вот этот временной отрезок и лег в основу игры “Captain Commando”.
Скажу сразу – мне игрушка очень понравилась. Замечательная графика (бэкграунды, например, намного лучше, чем в "Final Fight 3"), отличная музыка и приятное управление. Словом, эта игра – один из лучших "beat-em' up"-ов на Супер Нинтендо. Особенно хочу отметить анимацию – люди в "Captain Commando" умирают многими способами – сгорают, погибают от тока, стекают по стенам или просто оседают на пол под действием газа. Ох, любят такие штучки наследники самураев. Звук тоже на высоте – крики, вопли и стоны слышатся замечательно, а если прислушаться, то можно различить даже звук открывающегося канализационного люка на первом этапе. Единственный (и то спорный) недостаток игры – слишком маленькие спрайты персонажей, в два раза меньше, чем в том же “Final Fight 3”. Так что: "имеющие деньги, да бегите в магазин и купите эту игру", а не имеющие должного количества билетов Госбанка – читайте дальше и сожалейте о том, что вы потеряли...
В начальном меню присутствуют три опции (если я еще раз произнесу эту фразу, то сделаю себе харакири!):
“1 Player” – игра с одним героем.
“2 Players” – игра с двумя героями (гораздо интереснее)
“Options” – экран опций, где можно поменять уровень сложности (рекомендую “Hard”, там в конце имеется хоть какая-то заставка), тип звука и управление. Далее выберите себе бойца, из четырех имеющихся. О личных качествах коммандос мы поговорим отдельно, так что пока просто берите понравившуюся физиономию (я, например, играю Капитаном).

Бестиарий, или все враги в “Captain Commando”

Wooky (Вуки) – мальчик для битья, абсолютно безопасен и безвреден, как я после кваса с пончиками.

Skip (Скип) – долговязый субъект в кепке и с двумя нехилыми кинжалами. Опасен издалека, вблизи слаб.

Eddy (Эдди) – старший брат Вуки, поумнее, но совсем немного. Опаснее, чем родственник, но по сравнению с более поздними врагами не котируется.

Carol (Кэрол) – повсеместно напряженная девушка, с парой разрядников в руках и аккумулятором за плечами.

Sonie (Сони) – еще один метатель ножей, но в другом прикиде и немного поагрессивней.

Brenda (Бренда) – соратница Кэрол по электрификации всей страны, только аккумулятор у нее побольше будет. Наверное, от КАМАЗа.

Samson (Самсон) – откормленный на музейных харчах неандерталец. Злобная, но не очень опасная личность.

Marbin (Марбин) – мужчина повышенного объема, обожравшийся перца и активно его изрыгающий. Толст, лыс, злопамятен и опасен.

Organo (Органо) – еще более нецивилизованный пещерный человек. Страдает полным отсутствием этикета. Туп и не опасен.

Mardia (Мардия) – толи лошадь, толи бык, толи баба, толь мужик. Громадное существо, кидающее парализующие гранаты.

Kojiro (Коджиро) – ниндзя в коричневой одежде и с довольно меланхоличным характером. Миролюбив.

Sasuka (Сасукэ) – отличается злобностью, коварством и зеленым костюмом. Самый опасный ниндзя в игре.

Hanzo (Ханзо) – воин-тень средних способностей в голубом облачении. Особенно не нарывается, но подпортить настроение может.

Z (Зэт... или Зю) – робот с обликом “Чужого” и длинными телескопическими руками. Безусловно, самый сильный рядовой враг из всего паноптикума на этой странице.

Musashi (Мусаши) – древнеяпонский самурай в доспехах с внушающим уважение мечом в руке. Быстр и смертоносен, понимает только броски.

Stage 1. "City"

Получив сообщение об ограблении банка (Геноцид решил сначала лозаботиться о финансовой стороне операции), коммандос поспешили на вызов. Как и во многих "beat'em-up"-ах, первый этап — тренировочный. И мелкие сошки преступного мира, стоящие "на стреме" в близлежащем к месту преступления районе, не смогут помешать вам продефилировать мимо магазина электроники (не забудьте лишить его стекол) и полицейского кордона в здание банка. Внутри, около распотрошенного сейфа (святой Эльм, сколько там денег!!!) копается первый босс — медвежатник Долг (да-да, Dolg). Бить его легко, главное, соблюдать осторожность и не давать гиганту произвести его коронный удар — таран плечом. Ах да, и не забудьте взять из ящика около сейфа бюст... Хаггара. Чувствуется рука "Capcom"...

Stage 2. "Museum"

Злой гений Геноцида (вот имечко...) не обделил своим вниманием даже музей естествознания. Ожившие пещерные люди громят стенды, бьют витрины, а потом обращают внимание на вас. Здесь уже надо быть поосторожнее — толстые мужики запросто закоротят любого зазевавшегося коммандос. Обратите внимание на задний фон — пещерникам создали просто царские условия! Увидев босса, многие знатоки видеоигр просто упадут и умрут перед экраном своего TV — это Штром младший (Shtrom Jr.), а попросту Бланка из "Уличного Бойца", но в одежде и с автоматом!!! Тактика здесь проста — маневрируйте, избегая выстрелов и ждите, пока Штром прыгнет на вас, открытый для пинков, бросков и прочего.

Stage 3. "Ninja House"

Деревенька членов безымянного клана ниндзя. Здесь обитают огромные пещерные бабы (из музея сбежали), естественно ниндзя всех мастей и воины с мечами и полным комплектом доспехов. Ниндзя берут не силой, а количеством, посему опасайтесь атаки в спину! На выходе из хутора вас окружат самураи и уволокут на арену. Там разминается новый босс — Ямато, очень похожий на Кюширо из "Samurai Spirits" (Кабуки, похоже, вовсе не театр, а банда уголовников). Несмотря на размеры, боец из японца довольно слабый, и в основном занимается вызовом подручных ниндзя. Все, они, кабучники, слабаки...

Stage 4. "Circus"

Работники цирка занимают второе (после актеров японских национальных театров) место по пополнению рядов организованной преступности. Но театров все равно больше, чем цирков, тем более, что наш "цирку с" какой-то малогабаритный. А на его арене выступает группа клоунов, вернее солдат Геноцида, впрочем, разница невелика — и те, и другие практически безвредны. Босс, правда, доставит определенные трудности. Это Монстр (Monstr), тварь типа Франкенштейна с необычайно длинными руками. Именно ими он отвешивает оплеухи. Франк силен и злобен, и пройти его без потери жизней — великая честь.

Stage 5. "Seaport"

Создатель монстра, бесноватого вида ученый, решил сбежать из города. Для этого он примчался в морской порт и зафрактовал единственный катер с мотором, так что вам придется довольствоваться досками для серфинга. Также для погони было выбрано не то время — в бухте как раз проходила регата, и плыть придется против встречного потока серферов и рекламных щитов. Доплыв до входа в канализацию, коммандос должны будут за 40 секунд разбить катер доктора Ти Дабл Ю (Dr. T.W.). Ничего сложного в этом нет.

Stage 6. "Aquarium"

Аква-центр — вот следующее место удара Геноцида. Бои проходят на живописном фоне из рыбок, крабов и прочей морской фауны, неспешно проплывающей за стеклом аквариума. Здесь ко всему диапазону врагов прибавляются роботы с телескопическими клешнями, самые, пожалуй, опасные из рядовых противников. Этап не особо длинный, но красивый. Боссы — отец и дедушка погибшего грабителя музеев, Shtrom и Druk соответственно. Используйте ту же тактику, что и с их младшим родственником и помните, главное — осторожность.

Stage 7. "Underground Base"

Подземная база Геноцида, комплекс по производству оружия, синтезации



greatdragon.ru

РЕЙТИНГ:
Графика: 4+
Музыка: 4
Управление: 4
Увлекательность: 4
Общий: 5-

наркотиков и печатанию фальшивых денег. Обратите внимание на внезапно падающие сверху бочки — внутри них часто скрываются полезные призы. Этап долгий и скучный, зато босс весел до жути. Блад (Blood), сторож спрятанного на "черный день" космического челнока-шаттла, очень быстр, постарайтесь не затягивать схватку, почаще бросайте и не стесняйтесь использовать суперудары.

Stage 8. "Enemy's Ship"

Пора, пора нашим героям покинуть бренную землю и отправиться на небо. Это я не к тому, что их надо поскорее убить, кремировать, а пепел развеять по ветру, а к тому, что пора пробираться на космолет врага, делающий чартерные рейсы между Землей и Каллисто. Этап сложный, но интересный и очень интенсивный. А не дает игрокам заснуть не только обилие просто врагов, но и стройные ряды огнедышащих и электрифицированных товарищей, выходящих то справа, то слева. Очень полезный совет — держитесь центра экрана!!! Босс — Доппель (Doppel), специалист по мимике и жесту. На аркадном автомате, помнится, этот злодей делился сначала на две, а потом и на все четыре части, и каждая из них пародировала одного из коммандос. Но SNES это вам не всесильная аркада, и Доппель здесь ограничивается одним лишь раздвоением личности. Но дерутся они бездарно...

Stage 9. "Callisto"

Вот она, космическая база Геноцида, оплот экстремизма во вселенной! Тут уж вражьи солдаты получили приказ "Ни шагу назад!", и костьми лягут, лишь бы обменять жизни целых полков на одну (ну, не совсем...) вашу. Но их усилия тщетны — коммандос дошли до галереи (обратите внимание на бэкграунд!), где висит некий портрет, отдаленно напоминающий Мону Лизу, больную ожирением и синдромом Паркинсона. Охраняет картину побитый, но живой Долг, но ничего — второй встречи с кулаками Капитана и его команды великану не выдержать. Когда Долг будет повержен, секретная дверь за портретом откроется, и вы попадете в зал, где засел последний босс...

Итак, дети, тема сегодняшнего урока — как забить Геноцида. Сделать это трудно: он умеет вызывать вулканчики, от которых нет спасения, и больно бить пудовыми кулачищами. Но можно: если у вас есть в запасе хотя бы один кредит. В этом случае плюньте на все опасения и бейте гада супер-приемами до полной победы. Ну а если с кредитами у вас беда, и в запасе лишь одна жизнь, то единственный выход — в сверх осторожном маневрировании, чередующимся с бросками.

Если Геноцид все-таки прервал ваш жизненный путь, начните игру снова, а если враг человечества помер в адских муках, вам покажут заставочку, в зависимости от того, на каком уровне сложности вы играли. Если это был "Hard", то на экране телевизора (не вашего, а игрового) появится сам Капитан и скажет "I'm Captain Commando". А я думал — Санта Клаус...

Lord Hanta

P.S. Огромное специальное спасибо Дису и Дрону Ждановым.

greatd...ru



БЭТМЕН наконец-то добрался до PlayStation!

Правда, в отличие от 16-битного "Batman Forever", эта игра (основанная на фильме двухлетней давности) сначала появилась на аркадных автоматах, где, кстати, особенно не отличилась, но кой-какую прибыль все-таки собрала, что послужило основанием ее перевода в 32-битный формат. По жанру это чистейший beat'em up, правда, перенавороченный ребятами из Williams/Acclaim до невозможности. Вы вольны выбрать как самого Бэтмена, так и Робина, причем, как и в шестнадцатибитном варианте, второй гораздо предпочтительнее первого.

Затем оба субъекта попадают на улицы ночного Готэма, где им приходится наводить порядок, пользуясь своими кулаками, а также арсеналом, состоящим из всевозможных бэтарангов, тазерганов, шоквейвбомб и монструозных комбо. Отметьте, в игре реализована уникальная комбо-система, позволяющая нанести противнику до 400 ударов (ваш покорный слуга пока способен нанести только 170-хитовик, но я обещаю тренироваться!)! Дело в том, что помимо линейки энергии у вас есть еще и комбо-линейка, которая заполняется по мере того, как ваш персонаж собирает жетоны, выпадающие из гадов. А когда она полная, хватайте врагов и экспериментируйте! Тут пришло время вспомнить, почему мне полюбился тов. Робин: его комбинации выполняются гораздо легче, чем у Черного Кошмара — достаточно только крутить джойстик, куда заблагорассудится, и жать первую подвернувшуюся кнопку. Но огромные комбо могут и вам подействовать на нервы: если кто схватил, то извесит хитов 25, считай что полжизни — долой!

Вся графика сгенерирована на манер киллеринстинктовской, на компьютере, но я заметил, что персонажам определенно не хватает кадров анимации, из-за чего все движется урывками. К тому же, когда на экране помимо вас двоих собирается штук 20 врагов, и вы начинаете с ними разбираться (причем тут же появляются индикаторы хитов и потери энергии), игра начинает ТОРМОЗИТЬ! Acclaim'овцы в своем репертуаре, скажете вы, и будете правы.

Фанатам Человека-Летучей Мыши игра, наверное, понравится, а вот насчет остальных геймеров я что-то не уверен. Слишком уж неудобное тут управление, что, конечно, компенсируется внешним блеском типа комбо и кучи спецэффектов, но в наше время ими никого уже не удивить. Люди хотят видеть по-настоящему солидное ДЕЙСТВИЕ, а его тут как раз и не хватает.

Агент Купер

Управление по умолчанию:
L1 — прыжок
▲ — удар рукой
● — удар ногой

greatdragon.ru



Скажу сразу, что это "Контра", самая что ни на есть из себя "Контра" и "контрее" быть не может. Кстати, можно эту игру поздравить не только с преодолением 32-битного рубежа, но и вообще с ее долгожительством. Ведь началась она, родимая, с восьмибитки, прошла через 16-битный сеговский "Hard Corps" и SNES'овский "Probotector" и пришла, наконец, на PSX под пафосным подназванием "Legacy of War", что в переводе с заморского языка звучит как "Наследие войны".

Тут уж, конечно, надо отдать должное приставке Sony и признаться в том, что это, пожалуй, лучшая "Контра" на сегодняшний день: ведь эффектов и наворотов, без которых "Контра" совсем и не она, здесь предостаточно. Это и крутые заставки, и кучи всепоглощающих взрывов, боссы, стоящие на каждом шагу в длинных очередях и просящие от вас как нищие милости, хороший кусок свинца или злую ракету в свою тугую лобную кость; это и превеликое количество видов оружия и неплохое звуковое сопровождение.

Естественно, у вас есть возможность выбора понравившегося вам героя из предложенных четырех, возможность игры вдвоем, записи ваших достижений на карточку памяти и возможность смены управления. Ваш герой, помимо передвижения в любую из сторон света, умеет еще прыгать, лежать, естественно стрелять, выбирать оружие и кидать взрывающиеся только при соприкосновении с вражеской субстанцией мегабомбы, очень редкостные и, видимо, из-за этого чудовищно разрухообильные.

Так же не ускользнул от моих глаз и следующий факт: ЭТО "КОНТРА" ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ СЛОЖНАЯ! Спокойно, подождите, не кричите, что я не умею играть в "Контру" и ей подобные игры, а просто возьмите в руки джойстик и поиграйте немного, а вот потом, убедившись, напишите мне, если не в тягость, письмецо (адрес найдете в журнале) и поделитесь своими впечатлениями на сей счет.

Внимание! Внимание! Внимание!

На втором уровне игры найден под уютной сенью полигонных развесистых пальм зал игральных автоматов со старыми конамиевскими играми: танчики и что-то вроде GALAZ'и. Причем автоматы работают, и можно сыграть в один из шедевров времен давно минувших, хоть вокруг не прекращаются военные действия основной игры. Для этого надо всего лишь подбежать к автомату и в упор расстрелять его. Так что приобретая эту "Контру", абсолютно бесплатно вы получите не одну, а целых три игры от фирмы "Конами", причем игры, кстати сказать, полноценные, то есть у вас несколько жизней, патроны, вы можете попасть на следующий уровень и.т.д.

В общем, советую вам в эту самую "Контру" поиграть, да и в танчики заодно сгамануться.

Jason

P.S. Если какие новые встроенные игр найдете, непременно пишите, порадуйте ветерана Комбата и фаната Exploited'а. Все, привет! Побежал играть в "Twisted Metal 2".

greatdragon.ru



Star Wars Rebel Assault II
The Hidden Empire

Да, был не прав. Да, я зря назвал "Rebel Assault II" плохой игрой. Признаю свою вину, меру, степень, глубину и обещаю искупить трудом... Ну, а если серьезно, то такое отношение было вызвано исключительно впечатлениями, навеянными писишной версией игры. Предвидя возражения недовольных, скажу: да, приятно было, сидя за компом, минут сорок — сорок пять поворочать "грызуном", понажимать кнопку (гимнастика для пальца, как-никак) и понежить глаз высококачественным видео, а игровые моменты рассматривать как приятное излишество. Кстати, именно так и поступали многие мои знакомые. А еще (очень хорошо помню) народ развлекался просмотром всех "смертей" персонажа, с садистской настойчивостью подставляя его под вражеские пули. Но самой забойной вещью считалось прохождение на время, когда при помощи встроенного редактора сложности люди облегчали себе жизнь на столько, что... в общем, мой рекорд (чистое время прохождения, когда мультики убирались нажатием "Эскейпа") составил 25 минут, и ни секундой меньше.

То, что вы прочли выше — это всего лишь мой взгляд на компьютерные игры подобного рода. НО вот; в нашу жизнь, как Винни Пух в улей, ворвался PlayStation, а вместе с ним, на наши голубые экраны стали переползать игры, исконно считавшиеся привилегией злобных писюковцев. Второй "Rebel" не стал исключением, и надо отдать должное людям, занимавшимся "переводом" этой игрушки — она не превратилась в тупую копию. Напротив, она даже многое приобрела. Во-первых, изменился в лучшую сторону внешний вид "приборной доски". Вместо того, чтобы концентрировать всю информацию внизу экрана, ее раскидали по углам. Получилось очень даже удобно. Во-вторых, появилась такая феня, как вид сзади. Теперь кнопкой можно переключать точку обзора. И поверьте на слово: вид "из кокпита" и вид сзади здорово влияют на восприятие игры. И в-третьих: на приставке играть приятнее.



Сюжетная линия "Rebel Assault II" пролегает где-то между "Новой надеждой" и "Империей". Коварный Дарт Вейдер создает новое сверхмощное оружие, желая с его помощью разделаться с Повстанческим Альянсом. А вам, такому благородному и хорошему Rookie One (ну не хочу я писать "Новичок один"), предстоит превратить радужные планы Темного Владыки в пустое место. В этом вам помогут как и новые персонажи, так и "старички", например незабвенная Рю Марлин, опекавшая вас на протяженни всей первой части. В игре в качестве средства борьбы со всепоглощающим злом используется большинство повстанческих истребителей, а также имперские тайфайтеры. Количество этапов невелико, хотя форма, в которую они облечены, весьма разнообразна: от полетов в космосе до сумасшедших гонок по каньонам и тоннелям и перестрелок с имперскими гвардейцами. И все это в бешеном темпе. Кстати, если я уж заговорил об отличиях компьютерной и приставочной версий, нельзя не сказать пару — тройку десятков слов об изменениях, произошедших с момента выхода первой части игры. Я понимаю, что сравнение будет звучать глупо: пять лет прошло, как-никак, но все же... изменилось многое, если не сказать, что все: графика, звук, управление. Но ведь что-то все-таки сделало RA1 в 1992 году лидером продаж, а ведь именно такого успеха и не смог повторить этот сиквел. И это при том, что игра, вышедшая, кстати, на двух дисках, плод коллективного творчества ни много ни мало ста программистов, операторов, костюмеров, художников. В видеороликах было занято около тридцати человек актеров, а съемки производились впервые со дня выхода "Джедая" на экраны. Но для 1992 года "Rebel Assault" был нов и интересен, сейчас же геймер, пусть даже самый больной, точнее заядлый, фанат, требует иного. Вот и получается, если первая часть — это бочка меда, то вторая — уже с ложкой (с маленькой такой ложечкой) дегтя. Что, правда, не мешает наслаждаться игровым процессом.

В общем, вывод один, если вы фанат "Звездных войн", покупайте Плейстейшн, а если вы не фанат "Звездных войн", то все равно покупайте Плейстейшн, потому что, увидев эту игру, сразу станете таковым.

Duck Wader

P.S. Кстати о птичках. На PlayStation уже появился незабвенный "Dark Forces", так что ждите меня в гости с очередным "рассказом на тему"...

Трижды спасибо Куперу за два диска с этой игрой!

SOVIET STRIKE

FROM THE CREATORS OF THE DESERT STRIKE TRILOGY

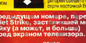
Кто есть кто:

Генерал Эрл, ваш непосредственный начальник и мозговой центр STRIKE

Ник Арнольд, ваш второй пилот с героическим характером

Эндрю Грей, секретный агент STRIKE, работающая под журналистским прикрытием

Хак, офицер связи, бывший хакер, главный оператор strike net



Shadowman, ускользающий человек-тень, организатор беспорядков на территории бывшего СССР и стран восточной Европы

Как мы и обещали в предыдущем номере, перед вами решение игры Soviet Strike, заставившей меня провести пару-тройку (а может, и больше) бессонных ночей перед экраном телевизора.

Уровень 1
Crimea Strike
(пароль — WORSTCASE)

Неизвестная организация переводит большие суммы на швейцарские счета, причем эти деньги, как выяснили STRIKE'овские информаторы, предназначены для последующей покупки больших партий оружия. Где-то в Крыму, по непроверенным данным, находится лагерь по подготовке террористов. Вертолет Super-Apache с одним пилотом на борту (это вы) отправляется в указанный регион, чтобы подавить деятельность преступной организации в зародыше.

Миссия 1 (Radar): вам необходимо уничтожить две вражеские радарные станции раннего предупреждения.

Миссия 2 (Agents): нужно освободить из лагеря четверых наших агентов и второго пилота Ника Арнольда — одного из лучших людей в STRIKE.

Миссия 3 (Airfield): разбомбите временный аэродром, предварительно взорвав две контрольные башни.

Миссия 4 (POWs): вызволите из двух лагерей восемь военнопленных —агентов ЦРУ, Интерпола и крымского сопротивления — и высадите их на посадочную площадку (LZ) в близлежащем лесу.

Миссия 5 (Ex-KGB HQ): захватите трех из пяти вражеских военачальников, скрывающихся в комплексе зданий местного КГБ.

Миссия 6 (Terrorist): разнесите тренировочный лагерь, готовящий террористов, предварительно взорвав электростанцию.

Миссия 7 (Eavesdrop): высадите освобожденного Ника Арнольда на виллу, где он запишет секретные переговоры Shadowman'a и установит бомбу. Прежде, чем здание взорвется, потрудитесь взять Ника обратно на борт.

Уровень 2
Black Sea Strike
(пароль — GRANDTHEFT)

Крымский лагерь был лишь небольшой частью айсберга целой преступной империи, которой заправляет Shadowman. Верные ему корабли бывшего советского военно-морского флота захватили одну из баз на черноморском побережье. Хуже того, у них в руках несколько межконтинентальных ракет, которые грозят сильно нагреть обстановку в регионе.

Миссия 1 (Radar): ослабьте портовую систему защиты, уничтожив два радара.

Миссия 2 (Docks): выведите доки из строя, взорвав три грузовых корабля, три штабных здания и разнеся три колонны бронетехники. Не дайте врагу отправить своих пилотов на авианосец и расстрелять дружественных вам солдат.

Миссия 3 (Pickets): потопите три эсминца с радарными установками, окружающие авианосец.

Миссия 4 (Carrier): пустите ко дну тяжелый авианесущий крейсер "Киев" и пять его вертолетов Ми-24.

Миссия 5 (Missiles): сбросьте с барж в воду шесть украденных межконтинентальных баллистических ракет (ICBM) — их потом подберут наши водолазы.

Миссия 6 (Destroyer): уничтожьте крейсер Виноград (назван в честь старинного русского города), предварительно остановив его, снеся якорный барабан.

Миссия 7 (Subs): потопите три атомные подлодки класса "Сталин" глубинными бомбами, которые можно подобрать с плотов в заливе.

Миссия 8 (Rescue): спасите информатора, Амада, из военного лагеря, находящегося на северо-западе карты.

Миссия 9 (Landing): остановите вражеский десант, взорвав три транспортных корабля и все танки, которые из них появятся.

Уровень 3
Caspian Strike
(пароль — GROZNEY)

Подручный Shadowman'a, полковник Савак, стремится захватить бывший советский химический завод. Вам придется всячески препятствовать злобному таджику. Внимание! Этот уровень не похож на все остальные. Тут нет такого четкого деления на миссии. Помимо основных заданий (остановить разнообразные вражеские подразделения) вы будете заваливать камнями горные перевалы, брать в союзники местных жителей (родственников Амада), взрывать мосты и нефтяные вышки. Все это по совокупности позволит спасти химзавод.

greatdrag...ru

Миссия 1 (Lt. Tanks): уничтожьте подразделение легких танков, взорвите все бензовозы.

Миссия 2 (Mech. Inf.): остановите подразделение механизированной пехоты.

Миссия 3 (Hvy Tanks): на этот раз — тяжелые танки. Разнесите их все.

Миссия 4 (Artillery): самоходные артиллерийские установки тоже угрожают заводу. Позаботьтесь и о них.

Миссия 5 (Scouts): расстреляйте два вражеских разведывательных подразделения.

Миссия 6 (Elite): разбейте элитное подразделение охраны Савака, состоящее из ракетных установок, стреляйте сзади, взрывайте грузовики с боеприпасами.

Миссия 7 (Enemy HQ): убейте Савака со всей оставшейся охраной.

Уровень 4
Dracula Strike
(пароль — CHERNOBYL)

Не знаю, с каких пор румынская Трансильвания вошла в состав России (оставим этот огрех на совести создателей игры), но факт в том, что там на атомной электростанции произошла авария, местность вокруг заражена радиоактивными выбросами, население нуждается в эвакуации. К тому же люди Shadowman'а тут как тут, собираются похитить реактор, из которого и произошла утечка ядовитых веществ.

Миссия 1 (Agents): вызволите Ника Арнольда и бывшего советского пилота, ветерана Чернобыля, Ивана Уралию (старинная русская фамилия), содержащихся под охраной в одном из санаториев.

Миссия 2 (Mines): подготовьте солевые шахты для плавящегося реактора, перенеся к ним из санатория одиннадцать ученых.

Миссия 3 (Reactor): взорвите купол АЭС и опустите внутрь Ивана, который поднимет платформу с реактором. Зацепите установку крюком.

Миссия 4 (Airlift): провезите реактор к солевым шахтам, двигаясь над незараженными островками местности. Прибыв на место, опустите его в шахту.

Миссия 5 (Tomahawks): летите к аэродрому. Иван воспользуется лазерным маяком, который укажет дружеским самолетам, куда выпустить ракеты, которые запечатают шахту с реактором.

Уровень 5
Kremlin Strike
(пароль — CIVILWAR)

В Москве снова путч. Военные подразделения, введенные в город в связи с празднованием парада 1 Мая, выполняя приказы Shadowman'а, заняли все ключевые позиции в центре города. Демократическое правительство не имеет связи с верными ему частями. Президент заперт в осажденном Кремле. Настало время разобраться с врагом раз и навсегда. Взлетаем с посадочной площадки, замаскированной под ресторан Макдоналдс, и берем курс на Красную площадь.

Миссия 0: прежде, чем выполнять остальные миссии, вы должны подобрать Эндрю Грей недалеко от гостиницы "Москва" (или, по крайней мере, от здания, на нее похожего).

Миссия 1 (Officials): кабинет министров демократического правительства заперт в правительственной резиденции. Эндрю поможет взорвать двери дома, а вы будете переносить людей в безопасное место.

Миссия 2 (Bombs): прервите путь грузовиков с бомбами, которые могут взорвать мосты вокруг Кремля.

Миссия 3 (Kremlin): Кремль в осаде. Не допустите, чтобы была взорвана колокольня Ивана Великого, где находится Президент Ельцин. Сначала уничтожьте три тягача с ICBM, едущие со стороны ГУМа, затем — ракетные установки, обстреливающие Кремль, и, наконец, три боевых вертолета.

Миссия 4 (Yeltsin): Эндрю убедит Б.Н. выйти из-под укрытия и отправиться на машине во Внуково, где его уже ждет самолет, чтобы доставить в безопасное место. Ваша задача — сопровождать машину Президента до самого аэропорта, отражая атаки бронетранспортеров и танков.

Миссия 5 (Airliner): продолжайте отвлекать вражескую военную технику, пока авиалайнер с Ельциным не поднимется в воздух.

Миссия 6 (Mob Boss): главарь московской мафии, Алексей Капонов (российский Аль-Капоне!), он же, предположительно, Shadowman, скрывается в гостинице "Украина". Выкурите его оттуда (перебив охрану и взорвав главный вход), после чего преследуйте его лодку на Москве-реке и при первой же возможности — цепляйте его крюком.

Soviet Strike
Компания "БУКА" — официальный дистрибьютор продукции SONY PLAYSTATION и эксклюзивный распространитель игры "Soviet Strike" на российском рынке.
Мы ждем Вас!
Мы заинтересованы в расширении нашей сети розничной торговли.
Бука
Москва, Каширское шоссе, д. 1, корп. 2, тел. (095)111-5156, факс (095)111-7060, e-mail: market@buka.com
Internet: www.buka.com

УПРАВЛЕНИЕ (по умолчанию):

Крестик — пулемет (самое слабое оружие)
Квадрат — ракеты Hellfire (их много, но они не очень мощные)
Круг — ракеты Hydra (они помощнее, но их поменьше)
Треуг — ракеты Sidewinder (урон приносят огромный, но зато их все можно по пальцам пересчитать)
L1/R1 — позволяют вертолету резко уходить влево/вправо
R2 — выводит на экран сведения о количестве брони оружия, и т.д.
L2 — вертолет сбрасывает груз
START — выводит на многофункциональный информационный дисплей
SELECT — смена перспективы

Миссия 7 (KGB Boss): настоящим Shadowman'ом оказался не Капонов, а бывший глава КГБ Борис Морановский. Здание на Лубянке, где он засел, окружено плотным кольцом укреплений, туда стянуты все вражеские танки. Теперь-то и пришел час проверить, такой ли вы классный страйкер, как вам кажется. Не хочу вам портить удовольствие от игры — сами решите, как с ним разобраться. Скажу только, что в этой миссии не последнюю роль сыграют медведи из зоопарка... В общем, оставляю вас один на один с вашим звездным часом! Удачи!

Агент Купер

На фото: я, второй пилот Jason и наш идейный вдохновитель



Street Fighter Alpha 2

Истинно вторым рождением сериала "Уличный боец" стал выход игры Street Fighter Alpha (недаром в Японии она получила название SF Zero). Дело в том, что действия этого файтинга ПРЕДВОСХИЩАЛИ события, произошедшие в знаменитом Street Fighter II. В "Альфу" было добавлено много новых персонажей, полностью перерисованы старые. Игра имела большой успех, хотя у нас ее, к сожалению, знают немногие, ведь на 16-битках она не вышла.

Можно было не сомневаться, что Capcom выпустит продолжение (они на это дело мастаки), так оно и случилось. Но продолжение это, SF Alpha 2, оказалось на самом деле ЛУЧШЕ первой части! Судите сами.

Были сохранены главные черты "альфовского" боя: линейка супер-атаки, заполняющаяся по трем уровням (можно за один раунд сделать несколько Super moves, которые, если не заблокированы, отнимут намного больше, чем простые суперудары), блок в воздухе и так называемые Alpha counters — приемы, останавливающие вражеские комбо. А вот неоднозначно воспринятые комбо-цепочки из первой "Альфы" к облегчению многих сменились на custom-комбо, выглядящие намного приятнее.

Все герои, с которыми мы познакомились в SF Alpha, оставлены и во второй части игры, продолжающей ту же сюжетную линию. Бизон все еще "работает" главным негодяем, хотя его организация "Теневой закон" еще не опутала своими щупальцами весь мир. Молодые Рю и Кен только что закончили тренировки у Шенг Лонга. Чан Ли еще не поступила на службу в китайскую разведку. Сагат, уже получивший легендарный шрам на груди (работа Рю), выглядит гораздо более грозно, чем в SF II. Адон и Берди пришли в "Альфу" из древней игры Fighting Street, а из другого капкомовского произведения, Final Fight, сюда попал "техничный японец" Гай и убийца Содом, за ним охо-

CUSTOM-КОМБО!

Дождитесь, пока супер-линейка заполнится хотя бы до одного уровня и нажмите либо два удара ногой + удар рукой, либо два удара рукой + удар ногой. Теперь вы сможете выполнять custom-комбо, где каждая нажатая вами кнопка дублируется, пока вы не нажмете следующую. Но на такое комбо выделяется совсем немного времени, и его можно блокировать.

greatdragon



тящийся. Напарник Гайла, Чарли, снова пытается встретиться один на один с Бизоном (именно за смерть Чарли Гайл мстит в SF II). Таинственная итальянка Роуз тоже не прочь потолковать с большим Б., правда, о чем — это тайна. На экране выбора игрока, кроме Рю с Кеном, есть еще два бойца школы Шотокан: демон Акума и некий Дэн, сильно напоминающий издевательство художников Capcom над героями файтингов SNK.

"Свежую кровь" в игру вносят старичок Ген, по непроверенным сведениям отец Чан Ли; йог Дэлсим и большой русский человек Зангиев (по хронологии это их первое появление в серии); файналфайтовский босс Роленто; а также "самая большая поклонница Рю", японская школьница Сакура (слегка похожая на Сейлормун).

К сожалению, Гайл, Кэмми, Фей Лонг, Балрог, Вега, Хонда, Ди Джей и Т. Хок тогда еще не принимали участия в чемпионате... но и без них все вполне нормально — есть, кем поиграть.

Вывод: если вам кажется, что идея SF II сильно устарела, не спешите отворачиваться от серии — существует игра, показывающая SF в оригинальной, свежей манере, полная новых персонажей (анимация которых по количеству кадров близка к мультипликационной), полная новых техник и суперприемов. Недаром SF Alpha 2 был назван критиками лучшим двухмерным файтингом за всю историю видеоигр (догадайтесь, какой серии принадлежит почетное второе место). К тому же, спешу вас обрадовать: вторая "Альфа" для SNES'а уже продается в США, так что скоро ждите ее и у нас (мегадрайвовцы, извините...)

Агент Купер

SF vs X-Men

Название говорит само за себя. Еще не известно, появится ли на PSX версия этой аркадной игры, где уличные бойцы (Рю, Кэмми, Далсим и т. д.) сражаются с Икс-менами (Вульверином, Циклопом, Сторм и т. д.).

Скоро на PSX появится трехмерная SF EX (Gaiden в Японии), по технике боя более близкая к Virtua Fighter, чем к Toshinden (герои сражаются на одной линии, без "ухода в 3-D")

Capcom умеет считать до трех! Сейчас в стадии разработки находится аркадная SF III New Generation, где из старых бойцов оставлены Рю и Кен, и все переворочено до невозможности.

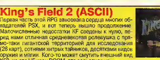
"Родословная" серии:

Fighting Street (1987)
Street Fighter II World Warriors (1991)
Street Fighter II Turbo (1992)
Street Fighter II Special Champion Editon (1993)
Super Street Fighter II (1994)
Super Street Fighter II Turbo (1994)
Street Fighter the Movie (1995)
Street Fighter Alpha (1995)
Street Fighter Alpha 2 (1996)
Street Fighter vs X men (1996)
Street Fighter EX (1997)
Street Fighter III New Generation
(дата выхода еще не известна)

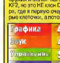




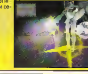
King's Field 2 (ASCII)



Первая часть этой RPG завоевала сердца многих обладателей PSX, и вот теперь вышло продолжение Малочисленные недостатки KF сведены к нулю, перед нами отличная средневековая ролевушка с прямо-таки гигантской территорией для исследования (26 карт), сотнями хитрых тайников, десятками видов оружия и магии. Кого-то может смутить внешний вид KF2, но это НЕ клон DOOM, это серьезная игра, где в первую очередь работают ваши серые клеточки, а потом уж все остальное



		Общее впечатление
Графика	4	5
Звук	4+	
Управление	5	
Увлекательность	4+	





Area 51 (Williams/Midway)



Midway продолжает выпускать домашние версии своих аркадных стрелялок Инопланетяне захватили секретную военно-воздушную базу, а вы, член отряда стройб спецназовцев, призваны, чтобы загнать зеленых человечков обратно за их Можай Игра бы ничем особенным не выделялась, если бы не ее качественная генерированная графика и куча секретов Как то и забываешь, что врагов всего-то два вида



		Общее впечатление
Графика	4+	4
Звук	3	
Управление	3	
Увлекательность	3	

Soul Edge (Namco)

Этой игрой намкововцы показали свой Tekken в несколько другом ракурсе Снова десять героев (и десять непохожих двойников), но здесь драки происходят на мечах, а окружающая среда выдержана в пиратском стиле Если вы любите истории о потасовках флибустьеров в портовых кабаках, то этот диск для вас. А вас, похоже, много Не удивительно, что Soul Edge уже занял одно из лидирующих мест на японском и американском рынках файтингов

		Общее впечатление
Графика	4+	4+
Звук	4	
Управление	4+	
Увлекательность	4	

Star Gladiator (Capcom)



Первый трехмерный капкомовский файтинг, своеобразная проба пера перед Street Fighter EX. Надо сказать, очень недурно Хотя весь антураж заимствован из "Звездных Войн" (герои сражаются на световых мечах, есть персонажи, похожие на Чубакку и Йоду), сам бой вполне свеж, благодаря новой комбо-системе "паутина". Один из героев может вырастать раз в 20 — выглядит потрясно!

		Общее впечатление
Графика	4+	3+
Звук	3	
Управление	3	
Увлекательность	3	





greatdragon.ru



Allied General (SSI)

Высоколобые поклонники стратегий на вашей улице праздник! Наконец, на PSX можно сыграть в продолжение "писишного" Panzer General. Для тех, кто хочет попасть в самую гущу Второй Мировой, на диске собраны три военных кампании и 35 добавочных боевых сценариев, в которых можно принять участие как на стороне стран-союзников (СССР, Англия, США), так и на стороне фашистской Германии и Италии. На мой взгляд, очень серьезный военно-исторический симулятор. Но и очень сложный.

Графика	2+	Общее впечатление
Звук	2+	
Управление	3	4-
Увлекательность	4	

Tobal No1 (Squaresoft)

Художник Акира Торияма (фанаты жанра anime затаили дух), создатель мультсериала Dragon Ball Z, приложивший руку к работе над персонажами Chrono Trigger (SNES), отвечал за внешний вид этого файтинга и его героев. Своеобразная драка с необычным управлением, оригинальной историей и уникальной графикой, похожей на японские мультики. Плюс к этому Quest Mode, где вы путешествуете по подземному лабиринту. А еще говорят, что нельзя совместить несовместимое...

Графика	4	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	3+	4
Увлекательность	3	

Nitoshinden (Takara)

Своеобразный ответ на Virtua Fighter Kids. Тошинденовцы в младенчестве — зрелище презабавное! К сожалению, за всеми этими manga-заставками, улыбчивой японочкой в меню опций, умилительными слезками-сопельками как-то скрылся сам процесс боя, реализованный далеко не лучшим образом (в Kids хоть никто головами не цеплялся). Экзотическая игрушка на любителя лет эдак с трех до пяти.

Графика	3+	Общее впечатление
Звук	4+	
Управление	1	3-
Увлекательность	3	

Обзор составлен Агентом Купером. Рейтинги отражают его точку зрения.



АСТЕРИКС И СИЛА БОГОВ

ОКОНЧАНИЕ. НАЧАЛО В № 30

Вкратце напомню события, описанные в прошлом номере журнала. Неразлучные друзья-галлы Астерикс и Обеликс, поставили себе целью во что бы то ни стало отыскать затерявшийся в ходе непрерывных стычек с легионами Цезаря щит Версинжеторикса, еще одного галльского героя. Единственная зацепка, которую им удалось найти в окрестных лагерях римлян — военнопленный англичанин Антиклимэкс. Пытаясь поближе познакомиться с вызволенным островитянином, они отправляются по его просьбе на поиски чая в Индию, но на их пути встает злейший враг индийских агротехников, засуха. Придется внести посильный вклад в развитие отечественной науки и дать засухе бой!

Деревенский знахарь Гетафикс отправляет вас в Германский лес к своему коллеге Префиксу, который вот-вот должен завершить свои исследования в области метеопротезирования. Расположенный на берегу прекраснейшего озера, этот зеленый массив выглядит гораздо симпатичнее Галльского. Неудивительно, что его избрали местом проживания толпы кабанчиков и кусачих насекомых, а римские войска регулярно устраивают здесь пикники и военные учения.

Добравшись до трамплина, вскарабкайтесь на верх скалы и бегите по бревнам, пока не увидите кабана. Тут лучше не выпендриваться, мирно падайте вниз и там оставайтесь, пока это возможно. В одном из котлованов вам встретится отряд римлян, на них можно неплохо прокатиться верхом, но под ноги легионерам не лезьте — затопчут насмерть. На этом уровне сверху и снизу есть сундуки, но способа добраться до них я не нашел. Префикс, низенький бородатый дед, продемонстрирует вам достигнутый результат и отправит в библиотеку за дополнительной информацией. Беда в том, что ближайшая библиотека— в Александрии, а до Египта принято путешествовать на корабле.

Песчаное побережье к югу от деревни населяют скоростные улитки и лучники, но если быстро бежать, они вреда не причинят. К орлам это не относится, их надо перепрыгивать. Большие плоские раковины служат трамплинами, с их помощью вы отправитесь на небеса, где на самом правом облаке находится бонус-сфера. А в дальнем (левом) углу пляжа сидит на сундуках торговец, владелец стоящего на рейде судна и в ближайшем будущем ваш личный таксист. Его корабль захватили пираты, этому горю мы поможем. Свистать всех наверх!

Вас высадили на корме захваченного судна вместе с сундуком фруктов, но пиратов пока не видно. Если не считать капитана, весь экипаж на борту, поскольку крепко прикован к скамьям возле весельных амбразур и пытается пересилить ветер, не в ту сторону надувающий поднятые паруса. Некоторые снасти уже оборвались и теперь болтаются на мачтах. Опасность представляют серпы, привязанные на концах веревок, их лучше перепрыгивать. На пиратский корабль будем переправляться по затонувшим шлюпкам. Высоко в небе виднеется заключенный в сферу крест, допрыгнуть до него поможет трамплинчик в воде прямо под ним. Астерикс уже не в первый раз сталкивается с пиратами, им эти встречи наверняка запали в память. Ишь как улепетывает их чернобородый капитан!

Но, нет, это не отступление, а перегруппировка сил. На носу героя по очереди атакуют шкипер, метающий топор-бумеранг, и пачка пиратов из трюма, вооруженных саблями. Без турбо-джойстика вам здесь придется нелегко. Под конец отчаявшийся капитан попытается вас утопить вместе с судном, но в последний момент на поверхность воды всплывет бочка, отличное плав-

greatdragon ru



средство! Вне себя от радости, торговец поспешит клятвенно заверить вас в своей верности и, вообще, дружбе до гроба. Позже он об этом не раз пожалеет, но... слово не воробей, и отныне с транспортом у наших героев проблем не будет.

Под знойным солнцем Египта носятся песчаные смерчи. Иногда они останавливаются и оборачиваются злобными легионерами, тут вы их и отмутузьте. Дальше пойдут строительные конструкции, по которым ходят трусливые египтяне. Если не тормозить на каждом шагу, то кувшины, которыми они бросаются, пролетят мимо. Попорченное морской болезнью здоровье можно поправить, прыгнув с первых же лесов вправо. Передвигаться старайтесь поверху, так как внизу много шипов, и бегают отряды римлян. Вам все же придется с ними столкнуться, когда для преодоления особо высокой стены понадобится ящик, сбрасываемый нажатием рычага в левом нижнем коридоре. А затем вас ждет встреча с одной весьма знаменитой личностью — архитектором Клеопатры Эдифом, который руководит проектом сооружения очередной пирамиды. Он тоже о вас много слышал, поэтому знает, о чем попросить в обмен на свое содействие. К сожалению, непредусмотрительный Астерикс не подумал захватить с собой лишний пузырек волшебного эликсира Гетафикса, необходимого Эдифу для повышения производительности труда, так что придется возвращаться за ним обратно в деревню. На корабле, само собой. Но корабль в Европу поплывет через Китай и Месопотамию, и на время разгрузки в последней вас вежливо так пошлют подальше, чтоб не мешались. Пустыня, мол, такая красивая, иди, полюбуйся.

Ну и пойдем! Только по сторонам особо не заглядывайтесь, так как этот этап по праву считается одним из сложнейших в игре. А все благодаря нестабильности здешней почвы: то вертится, то под ногами обваливается. Причина нестабильности вполне уважительная — все вокруг насквозь пропитано нефтью, даже жуки и огнедышащие драконы. Арабские лучники не такие нервные, как римские, а у Астерикса с ними вообще никаких проблем не возникнет. Ну и, само собой, пару раз вам встретятся верблюды — катапульты животного мира. Для успешной поездки на "корабле пустыни" садитесь ему на горб, а не на шею. А под конец вам надлежит открыть крупнейшее месторождение нефти на земле какого-то бедуина, который в благодарность подарит Астериксу пару литров этого "черного золота".

Кошмар! Гетафикс оказался еще большим раздолбаем, чем наши герои, умудрившись накануне получения столь важного заказа не только израсходовать весь свой запас омелы, необходимой для приготовления эликсира, но и сломать золотой серп — единственный инструмент, пригодный для ее сбора. Придется посетить Лютецию, деревню циркачей и Металлургиксов. Русские горки, чертово колесо и силомер (при правильном использовании превращающийся в батут) — после ужасов жарких стран, этот луна-парк покажется вам сплошным бонус-уровнем... Если, конечно, не обращать внимания на шипы, которыми облеплен каждый дюйм свободной от аттракционов площади. Так что умение прыгать вам очень пригодится, хорошо хоть драться ни с кем не придется. Бонус в Лютеции спрятан в основании вторых горок.

А Гетафикс нам уже новую "подлянку" придумал, мол, для эликсира еще нужна нефть, а ее-то у меня и нет! Ну, тут мы его сразу обломаем, обольем с головы до ног подарком от арабского кореша, и вываляем в перьях, чтоб неповадно было... Ой, что это я? Он же друг, с друзьями так не положено.

Получив обещанное снадобье, Эдиф перестал ломаться и начертил письмо к Клеопатре (или как ее там), чтобы та не жадничала и поделилась знаниями со страждущими. Осталось найти пирамиду высокочтимой правительницы Египта и ее саму внутри. Для этого взбирайтесь по лесам на голову сфинкса, а как спуститесь по ту сторону, оттолкнувшись от трамплина, перепрыгните "барабан" со смертоносной начинкой, и ищите вход в пирамиду. Бонус-сферу найдете слева от сфинкса, в нижнем коридоре.

Может, не зря римляне галлов варварами кличут?

Каменная кладка сооружения кое-где поистрепалась и осыпается под ногами. В результате обычно обнажаются острые шипы, но иногда появляются и секретные проходы, и кнопки, открывающие двери. Клео восседает на троне в левой нижней части пирамиды. Чтобы добраться до нее, сперва найдите две кнопки, а затем осторожно запрыгните на один из опрокидывающихся блоков, чтобы с него попасть в самый верхний коридор, ведущий к трону. По пути попытайтесь



не пропустить проход в правый верхний угол, где спрятаны сундук с жизнью и кнопка, открывающая дверь к бонусу (слева от Клеопатры осторожно провалитесь вниз).

После произнесения несколько высокопарных речей во славу королевы Египта друзья получают плиты с нужными Префиксу записями и снова отправляются в Германский лес. Успешное завершение испытаний дождевызывающего зелья привлекает ошивавшегося поблизости факира. По пути в Индию можете ненадолго расслабиться, глядя на пролетающие мимо живописные пейзажи. Затем начинается Дождь! Похоже, Префикс на радостях переборщил с дозой дождевого порошка, потому как Дождь постепенно трансформируется в Грозу, повсюду замелькают высоковольтные тучки и пойдет стопудовый град. "Градинки" сбивайте молниями, от тучек просто уворачивайтесь. Если полетите понизу, поймаете бонус-сферу, но до конца полета можете и не дожить. Несмотря на все эти перипетии, Раджа остался доволен светопреставлением, и с коробкой индийского чая наши герои на ковре отбывают в Англию. Наконец-то вы поймете, как важно было напоить Антиклимэкса его любимым напитком.

Про английскую деревню говорить особо нечего — пейзажи здесь очень хорошие, и погода радует — после всех этих жарких стран мягкий снежок на голову будет в самый раз. Если он, конечно, не размером с обожравшегося курятиной Обеликса. Скатившийся с какого-нибудь холма вслед за окончательно обледеневшим римлянином комище может запросто пробить дыру в почве, но не в голове галла! Шишка, пожалуй, вскочит, но это пустяки по сравнению с тем, что ожидает героя, решившегося на поиск бонуса в открывшемся подземелье (он спрятан за фальшивой стеной в левом конце туннеля). Уж лучше спокойно добежать по поверхности, запрыгивая где можно на заснеженные крыши хижин.

Астериксу, наверняка, очень хотелось бы отогреться и выпить кружку-другую горячего чая, но радостная весть от англичанина, нежелающего делиться полученным сокровищем, буквально выпихнула его обратно на мороз. В двух шагах от деревни легионеры Цезаря ценой невероятных потерь разбили-таки свой лагерь, и Бульбус Крокус, прибывший с комиссией по проверке объекта, наверняка знает, где спрятан щит. На новоселье сбежались все окрестные кабаны, вынудив строителей покинуть лагерь. Группа самых инициативных работников бегает в левой башне, никак не решаясь выбить противника с занятой высоты, остальные бегают снаружи, пытаясь согреться. На вас они, понятно, особого внимания не обращают, так что смело бегите к правой башне и карабкайтесь на вершину. Спуск будет труден, так как в узких коридорчиках очень неудобно перепрыгивать веселящихся зверюг, а иного пути к Крокусу не предусмотрено. Ладно, хоть, с этим толстяком проблем не будет — герои хорошо осведомлены об его слабых местах. Местоположение щита установлено — цирк Максимус в Риме. О боже! Неужели нельзя было догадаться до этого с самого начала?

Желающим добраться до сферы на этом этапе придется поупражняться в кривых прыжках с трамплина. Подсказка: надо хорошенько разбежаться и прыгнуть на самый его край так, чтобы отлетев от стены, оказаться на уступе с бонусом.

Обратно на материк вы попадете, если переключите рычаг рядом с Бульбусом. Возвращайтесь к шатру с чернеющей дырой подземного хода и недвусмысленной табличкой-указателем. Кому еще понадобилось строить туннель под Ла-Маншем?

Последний участок пути к Риму друзьям придется преодолеть на колесницах. Если у вас нет джойстика с хитрым рычажком SLOW, ваш герой непременно потеряет пару-тройку единиц энергии на таб-

greatdragon.ru



личках, камнях и лучниках в начале гонки. Не беда, есть все шансы сохранить оставшиеся резервы в драке с тремя всадниками, поочередно атакующими колесницу. Тактика предлагается следующая: стойте на месте и прыгайте при попытке противника проткнуть вас мечом, после чего контратакуйте супер-ударом. После четвертого раунда догадливый римлянин вознамерится проткнуть вас дважды, и скорее всего ему это удастся, если вы потеряете бдительность и вместо второго прыжка попробуете супер-удар. Учтите: эта мысль ему в голову придет еще раз в девятом раунде.

Чудо свершилось, и вот вы в Риме. Поднявшись по лестнице, сгоняйте по верхушкам колонн влево и съешьте фрукты. Легионеров в Риме значительно меньше, чем можно было ожидать, империя явно приходит в упадок, и место разумных стражей занимают стражи хищные. А именно, мыши — обычные и летучие. И если последних еще можно сбить апперкотом, хоть и ценой "попсинки", то единственный способ избавиться от ходячих грызунов — метко бросить серп. Тем, кто еще не забросил "собирательство", сообщаю: одна из левых стен лабиринта (в том месте, где вы впервые встретите "летучек") фальшивая и выносится с разбегу. В подземных коридорах, где несет свои бурные воды городская канализация, стоят-улыбаются закутавшиеся в тоги бомжи древнеримского периода. Скиньте их в нечистоты, чтобы самим не запачкаться, добираясь до флагштока и рычажка. Открытое водное пространство справа от них придется преодолеть на передвигающемся трамплине, это весело, но не просто. Когда вы съедите фрукты и переключите рычаг в тупичке справа, начнет ползать еще один трамплин, с которого надо прицельно прыгнуть в отверстие в колючем потолке. Окажетесь в бане для наркоманов (а может, здесь отдыхают государственные мужи, офигевшие от своих темных делишек). Дальше будут уступы, падайте вниз осторожно — где-то бегает последний отряд легионеров. Теперь осталось лишь совершить еще один вояж на плавающем трамплине к рычажку, открывающему дверь в сокровищницу, но не расслабляйтесь, место здесь глубокое, и есть еще возможность погибнуть на последнем шаге к победе.

Какой большой потребовался сундук, чтобы скрыть от глаз людских щит героя свободолюбивого народа. Природа пустоты не терпит, как же могли друзья не оставить взамен вызволенного щита хоть что-нибудь на память римскому императору. Полусгнившие останки подарка Негигиеникса будут в самый раз...

На этом и закончилось это путешествие Астерикса и Обеликса в поисках "Силы Богов". Поскольку демонстрация пресловутых магических качеств щита так и не состоялась, следовало бы изменить название игры на более подходящее — что-нибудь типа "Астерикс в поисках чая", или "Много хороших людей и один Цезарь". Ну да ладно, нечего придираться по мелочам, все равно достоинства игры перевешивают ее недостатки. Нетривиальная сюжетная линия, изложенная далеко не примитивным языком, яркая мультипликационная графика, изобилующая "приколами" анимация и простое управление, очень своеобразная сложность игры, позволяющая играть в нее даже новичками, но к финалу допускающая лишь достойных... и прочее, и прочее, и прочее! Рекомендую!

Eler Cant

Статья уже была сверстана, когда в редакцию пришло письмо с интересным и своеобразным описанием этой игры. Его автор, Александр Александров из Озерска, построил повествование весьма оригинальным способом, составив из многочисленных диалогов игры остроумный рассказ о похождениях друзей-галлов. Но, увы, поезд, как говорится, ушел... Тем не менее, мы благодарны Саше за его труд и надеемся, что в следующий раз он окажется удачливей, и мы увидим плоды его творчества на страницах журнала.

greatdragon.ru



STAR TREK

DEEP SPACE NINE

Ну хоть убейте, не знаю с чего начать. Рядом сидит Элер (он же Кант) и советует, что начать надо так: был телесериал, потом стали писать книги и снимать полнометражные фильмы, потом штамповать лажовые сериалы, потом создали игру. Нет, лучше сам попробую, итак.

Все началось, с того, что я решил отправиться на расположенный неподалеку от моего дома "Митинский радиорынок" с выцараланными у мамы несколькими тысячами (может, десятками, может, сотнями). В одной из палаток я разглядел имитатор самолета за довольно смешную цену. Купив его, я понял, что располагаю достаточным оборотным капиталом для вкладывания его еще в один из тех предметов, которые вы, люди, называете картриджами. Добрый бородатый дядя присоветовал купить невзрачную игрушку "Star Trek. Deep Space Nine". "Это что-то среднее между "Flashback" и "Another World", — поведал он мне по секрету.

Купив этот гибрид, я вернулся домой, всунул картридж в приставку и увидел... темный экран. Во мне еще осталась некоторая доля благоразумия, которая остановила от повторной поездки на рынок с вытекающими отсюда претензиями продавцам. Догадавшись включить телевизор, я, наконец, увидел долгожданную заставку.

Четыре месяца спустя...

Как она меня достала! Не могу больше! Как ни крути, получается огромный объем текста. Это им, главным, легко сказать: "Ну вырежем пару килобайт, ну и что из этого". А, между прочим, за этими килобайтами стоят часы игры дома, часы тупого нажимания на соответствующие клавиши (набор текста) и часы работы на компьютере, сопровождающиеся съемкой картинок с этой игры (сдирание). В общем, представляю на ваш суд бессмертное творение скромного Меня, вымученное за три месяца (бурные продолжительные аплодисменты).

ПОЛНОЕ РЕШЕНИЕ ИГРЫ "STAR TREK. DEEP SPACE NINE"

Глубокий космос 9. Бортовой журнал. 46871.6. Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

В связи с обострившейся обстановкой на близлежащей планете Бахор существенно снизился поток звездолетов, посещающих станцию. Если бы не корабль кардасиан, космическая станция продолжила бы свое спокойное существование.

В тот памятный день, когда события стали закручиваться с ужасающей быстротой, я проснулся и пошел поговорить со своими подчиненными (извините, что сообщаю все подробности, но этого требуют правила написания доклада). Только я вышел из офиса, как меня вызвал по рации Одо, ответственный за безопасность станции, и попросил срочно зайти к нему. Такое случалось нечасто, и я решил, что произошло нечто особенное. Действительно, я услышал потрясшую меня новость — кто-то "вырубил" техника в третьем посадочном секторе (для нашей мирной жизни это было большое событие). Я спросил, нашли ли хулигана, и, получив отрицательный ответ, решил разобраться во всем сам.

Справившись о здоровье пациентки у доктора Башира, я помчался вниз, в центр управления. Неловко об этом говорить... Ну ладно, каюсь. В общем, по пути забежал я в бар Кварка пропустить пару стаканов колы. Ладно, ладно, буду откровенным до конца, не колы, а виски. Но это мне здорово помогло (не виски, а то, что я забежал в бар). От хозяина я узнал, что все кардасиане несколько минут назад внезапно исчезли. Это сообщение дало мне некоторую почву для размышлений. Все знают, что кардасиане довольно нечестная раса, поговаривают даже, что они являются потомками небезызвестного Дома Ордосов (была там какая-то заварушка на Арракисе). Поразмышлять, как следует, мне не удалось — очаровательная Дакси окончательно обескуражила меня новостью, что сканер "засек" какое-то антипротонное излучение как раз в том районе, где стукнули техника. Она хотела направить туда О'Брайана, но я был так заинтригован происходящим, что выхватил у нее трикодер и поскакал в посадочный сектор. С честолюбивыми помыслами (ах, как посмотрит на меня Дакси, когда я притащу скрученного злодея) я выскочил в люк.

Вначале все показалось мне абсолютно в норме, но, спустившись вниз, я насторожился. Несколько минут усиленных размышлений, и я догадался, что ощущение опасности

greatdragon.ru



натыкается неподвижным телом еще одного техника, лежащего у моих ног. Я сразу запросил помощь по знаку и собрался было бежать дальше (врач из меня, все равно, никудышный), как мое внимание привлек небольшой предмет, валявшийся на полу. Казалось бы, чего необычного — маленькое компактное устройство, генерирующее тепловой луч и позволяющее проделать сквозное отверстие небольшого диаметра в теле любого живого существа. Проблема была в другом — наша станция не служит военным целям, и оружие на ней хранится в очень ограниченном объеме. Следовательно, кто-то из чужих обронил фазер, а это пахло уже терроризмом. Решив, что фазер мне не повредит, я прихватил его с собой. На меня потихоньку начало накатывать чувство тревоги — еще бы, день только начался, а уже такие проблемы. Дальше — хуже, меня ждало еще одно потрясение — лифт не работал, вдобавок, трикодер показал несколько источников излучения, похожих на... Лучше бы он ошибался, ладно, поживем — увидим. Взобравшись наверх по шахте лифта, я только собрался оглядеться, как, получив мощный тычок в зубы, свалился туда, откуда пришел, то есть в шахту. "Впредь надо быть поосторожнее", — подумал я, вправляя на место свернутую челюсть. Предприняв еще одну попытку, я, наконец, обнаружил то, что помешало моему продвижению. Рядом с люком выброса стоял человек и что-то прилаживал к стене. Я принял его за смотрителя, сверкнул белозубой улыбкой и пошел к нему, но, получив очередной удар, снова грохнулся с восьмиметровой высоты. "Наверное, это не смотритель", — мелькнуло в моей еще раз ушибленной голове. Пока я лежал на дне шахты, привольно раскинув руки, больную голову посетила страшная догадка. Связав воедино все факты, я пришел к выводу — кто-то пытается вывести из строя всю станцию, а предмет, который "смотритель" приделывает к стене, ни что иное, как билитриумовая граната. Медлить было нельзя, и я решил применить фазер. Через пару секунд дух лжесмотрителя уже летал по глубинам космоса. Конечно, было жаль свидетеля, но в таком деле без сообщников не обходятся. Следующего непременно надо будет взять живым и допросить. Теперь необходимо связаться по знаку и попросить о помощи. Как только я заикнулся о гранате, мне тонко намекнули, что неплохо бы ее куда-нибудь деть (тонкий намек содержался в словах такого рода: "Бенджамин, быстро запихни гранату в ближайший люк выброса!!!"). Я подошел, спокойно снял гранату (в таком деле спешка ни к чему), внимательно рассмотрел ее и заметил подозрительные цифры, мигавшие на индикаторе. 24... 23... 22... Когда появилось число 04, до меня наконец ДОШЛО! С жуткими воплями, забыв всякую осторожность и аккуратность, я подбежал к люку выброса и затолкал ее туда. Только я позволил себе расслабиться, как по знаку сообщили, что зафиксировано передвижение платформы рядом с кораблем бахориан, прилетевшем недавно. Теперь все более-менее прояснилось — человек, которого я принял за смотрителя, был ни кем иным, как бахорианином (их одежда схожа с нашей технической формой). Теперь его сообщники собираются "рвать когти", но их остановит Ужас, летящий в глубоком космосе, Черный Сиско (простите за пафос. Кстати, кто еще не рассмотрел, эпитет "черный" ко мне очень подходит, ибо я — чернокожий). Я немедля отдал приказ включить энергополе, чтобы не позволить кораблю улететь, и отправился дальше.

Следующий лифт тоже был выведен из строя, и мне пришлось часть пути преодолеть на руках. Едва я успел спрыгнуть на край очередной платформы, из-за груды ящиков выскочил бахорианин и направил на меня свой фазер. Паф... Ну ладно, живого свидетеля добудем в следующий раз. Недалеко от останков врага я увидел еще один "подарочек". На сей раз я не стал долго размышлять и сразу же выкинул гранату в люк. Теперь можно было и на лифте прокатиться, к тому же, поехав направо, я нашел НЗ и, таким образом, восстановил силы. Трикодер показал еще одну гранату, уничтожил ее я уже чисто автоматически. Выход был совсем рядом, но между нами находились две небольшие помехи — закрытая дверь и вооруженный бахорианин, впрочем, и та, и другая помеха одинаково легко устранялась легким нажатием на спусковой крючок (древний термин, не имеющий ничего общего с управлением современным оружием, но мне нравится). Подбежав к выходу, я доложил об очистке сектора. В ответ Дакси обескуражила меня следующей новостью: "Сканеры показывают, что главный сектор под завязку заминирован, помощи ждать неоткуда, так как весь персонал принимает меры по удержанию бахорианского звездолета". Но главная проблема была в другом — из заряженных гранат начал улетучиваться антипротон, и если через четверть часа их не обезвредить, не повезет станции и некоторым близлежащим планетам. Вдобавок ко всему, начал барахлить трикодер. С грехом пополам я уничтожил пять гранат в первой секции, и Дакси послала (вот уж послала, так послала) меня в следующую, где было готово взорваться еще девять адских машин. Едва я переступил порог двери, как трикодер окончательно "отрубился". О'Брайан доложил по рации, что кто-то выводит из строя систему безопасности и что неплохо бы уничтожить все устройства, "присосавшиеся" к оптическим кабелям и мешающие работе трикодера. Если с первыми пятью гранатами я еще кое-как справился, то с остальными пришлось повозиться. Лифты в этой части не работали, телепортаторами я пользоваться не привык, так что представьте себе человека, прыгающего через огромные пролеты с тикающей (тоже устарелый термин) в руке гранатой. Хорошо хоть, что нашелся разгильдяй, который забыл НЗ над люком выброса. Не буду описывать всю ту суету (это еще мягко сказано), которую мне пришлось пережить. Спасибо карте на компьютере, а то точно получил бы разрыв сердца (я читал про эту болезнь в исторических романах, сейчас такого уже не происходит). Но вот самое страшное было пройдено, опасность миновала, и я вернулся к своим прямым задачам, главной из которых было навести порядок на станции и наказать его нарушителей. Но чтобы наказать, надо было найти, и об этом — следующий доклад.

А это та самая граната, которая доставила вам столько проблем

greatdragon.ru



Глубокий космос 9. Бортовой журнал. 46871.7. Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

После уничтожения гранат я сразу же направился в офис Одо, чтобы расспросить о задержанных сообщниках (не всех же я перестрелял, корабль улетел в спешке, может кого и забыли). Он мне сообщил, что после того, как пленникам предложили отведать блюдо из сочного зеленого мяса бахорианских опарышей, они "раскололись" и признались, что являются бахорианскими Освободителями и подчиняются Этоку. Я не слышал раньше о такой террористической группировке и ее идейном руководителе. Одо поведал мне, что это бахориане, отвергшие национальную культуру, но информации было явно недостаточно, и я решил поинтересоваться у персонала станции. Едва я выскочил из офиса, меня настигло сообщение, что Гул Гурги, командир кардасианского звездолета, ждет меня в моем же офисе. Решив, что это не ахти какая важная персона, я начал расспросы. Перво-наперво я спросил монаха, кто такие Освободители, и нарвался на столь замысловатый ответ, что лучше не вспоминать. Пока зацепиться было не за что, и я решил забежать в бар старины Кварка. Влетев туда, я начал расспрашивать посетителей и персонал об этих бахорианах, но не получил никаких ценных ответов, кроме жалоб на то, что они не оставили на чай. Напоследок, я решил побеседовать с хозяином заведения, и тут судьба мне улыбнулась. Да, Кварк видел этих людей. Да, они заходили в бар. Да, он подслушивал их разговор. Судя по обрывкам фраз, они хотели лететь в звездную систему Идран. Я возликовал — наконец-то хоть что-то узнал (мысленно я пообещал себе, что если узнаю еще что-нибудь, приглашу Дакси в ресторан). Судя по всему, у судьбы сегодня было хорошее настроение, и она улыбалась мне и дальше.

Старый добрый портной Гарак сказал, что рядом с его магазином беседовали два бахорианина, и он слышал упоминание о каком-то астероидном поле. Я вспомнил о бедном Гуле, который вот уже как час дожидается меня, и решил направить свои стопы к нему. Напоследок, я еще раз забросил удочку, попытавшись выяснить об Освободителях у одного из гостей. Узнал немного, но все-таки... Он сказал, что Освободители — радикалы, политические террористы, покушавшиеся на жизнь духовного пастыря бахориан Кай Опаку.

Я уже подходил к офису, как под светлый взор моих очей попалась Дакси, и решив сдержать обещание, "порулил" к ней (если уж Гул ждал час, десять минут ничего не изменят). Не успел я открыть рот, как она начала заваливать меня новыми сведениями. Один из захваченных бахориан держал при себе незаряженную гранату, видать, на всякий пожарный случай. Случай тот пришел, а воспользоваться не успел. Исследования показали, что это граната фирмы Sestra Weapons, модель 124с, спроектированная на Земле. Следовательно, кто-то поставлял террористам федеральное оружие. "Надо разобраться, — сказал я Дакси, — что-то здесь нечисто". После этого вопрос о ресторане отпал сам собой. Наконец, я добрел до своего офиса, где и застал Гула не в самом хорошем настроении. Но, как выяснилось, настроение ему испортило не столь долгое ожидание, просто Гул опасался за сохранность своего корабля. Фыркнув что-то напоследок, он, не попрощавшись (кстати, он и не поздоровался), исчез. Только я вышел из офиса, мне сказали, что майор Кира Нерис искала меня и ждет внизу. Я нашел ее возле люка. Там же мы и обобщили всю полученную информацию и пришли к выводу, что ускользнувший корабль требуется догнать. На это правое дело я отправил так кстати оказавшуюся рядом Киру. Об ее действиях читайте следующий доклад.

Глубокий космос 9. Бортовой журнал. 46871.8.

Майор Кира Нерис отправилась в погоню за звездолетом террористов. Путь ее корабля лежит через Дыру в квадрат Гамма, находящийся на расстоянии 70000 световых лет от Бахора.

Докладывает майор Кира Нерис.

Мы не часто пользуемся Дырами, так как это чревато определенной опасностью. Дело в том, что в глубокой древности люди считали, что эти "черные дыры" поглощают энергию, и горе тому звездолету, который к ней приблизится. Они немного ошибались, впоследствии было обнаружено одно интересное свойство всех Дыр. Предмет, влетающий в нее, в большинстве случаев исчезал бесследно, но иногда "вылетал" из другой Дыры. И неважно, на каком расстоянии друг от друга были эти дыры, он мог вылететь и совсем рядом, и за тысячи световых лет от той Дыры. Самое любопытное, что предмет, если и вылетал, то в тот же самый момент времени, когда исчез. После многочисленных опытов ученые наконец-то раскрыли секрет. Оказалось, что "черная дыра" — место, где искривляется пространство. В них были обнаружены пересечения многих измерений. Также была выяснена причина исчезновения предметов, попадавших в Дыры. Когда какой-либо объект резко задевал пересечение измерений, происходил ядерный взрыв, уничтожавший его. Таким образом была решена проблема межзвездных перелетов: надо было влететь в Дыру, и, маневрируя между границами измерений, найти нужный выход. Оставалась еще одна малюсенькая проблема — внутри "черной дыры" из-за сильного магнитного поля начинали барахлить все компьютеры. Это не беда, если робот-повар в суп добавит сахар, но когда бортовой компьютер направляет звездолет прямо на перекрестье измерений... Оставался единственный "древний" метод — ручное управление. К счастью, пилоты довольно быстро переучились и стали летать там без особых проблем.

Именно в одну из таких дыр по приказу командора Сиско я ринулась в погоню за кораблем террористов. Не буду описывать свои маневры в Дыре. Пару раз я все-таки задевала границу, но защитное поле спасло корабль и поглотило начавшуюся ядерную реакцию. Это поле выдерживает довольно много контактов с границей, так что казавшийся ужасным для пилотов прошлых лет перелет обошелся без происшествий.

Дыра "выплюнула" меня в квадрат Гамма, именно туда, куда улетели террористы. Квадрат Гамма — место, не менее опас-

greatdragon.ru



ное, чем Дыра. Концентрация метеоритов там достигает одной из самых больших величин во Вселенной. К счастью, энергополе корабля может выдержать столкновение с астероидами огромных размеров. Вдобавок, корабельная пушка вполне в состоянии разнести "камешек" еще на подлете. В общем, ловкость рук и быстрота реакции и — дело в шляпе (древняя мудрость, правда ничего мудрого здесь не вижу). После нескольких минут полета мой корабль, наконец, настиг беглецов. Я отправила стандартное радиосообщение с приказом сдаться и поднять руки. Может руки они внутри звездолета и подняли, но сам корабль вдруг припустил что есть духу напролом через астероиды в надежде удрать. Я решила их напугать и выстрелила в воздух, вернее в пустой космос (как известно, Устав запрещает использовать оружие по прямому назначению, исключая случаи прямой угрозы). От испуга у звездолета террористов загорелись двигатели, и он был вынужден сбавить ход. Оставалось только доставить преступников на базу.

Глубокий космос 9. Бортовой журнал.
Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

Майор Кира Нерис вернулась с захваченными террористами и сразу же явилась ко мне с докладом (что бы вы все делали без моего чуткого руководства). На корабле находились еще два бахорианина, и теперь Одо пытается вытянуть из них хоть слово. Я решил присоединиться к их тесной компании, и, отправив майора на заслуженный отдых, понесся в офис Одо. Но выйдя из своей комнаты, я повернул влево: не мог же я упустить случай поймать обворожительную улыбку Дакси. И, как всегда, нарвался на очередные неутешительные факты. Оказалось, что гранаты, из-за которых я мог бы слушать пение райских птиц, хоть и сконструированы на Земле, произведены не там. Из этого следовал неутешительный вывод — на Бахоре есть репликатор, который сейчас не бездействует. И хотя напоследок, я все-таки дождался улыбки Дакси, настроение у меня было безнадежно испорчено. "Скалься, скалься, — думал я, — а тем временем кто-нибудь скопирует протонную торпеду, и никакая улыбка нам не поможет". С такими вот минорными, мягко говоря, мыслями и поникшей головой я направился к лифту.

Глубоко в моей душе боролись между собой оптимист и пессимист. После слов Дакси оптимист получил такой удар в челюсть, что чуть не ушел в нокаут. Но мало помалу он пришел в себя и, когда я вышел из лифта, он уже мог самостоятельно двигать указательным пальцем левой ноги. Внизу было полно чем-то недовольных кардасиан, и у меня снова сжалось сердце, а пессимист со злобной ухмылкой вновь начал подкрадываться к полуживому оптимисту. Мне надо было хоть на ком-нибудь выместить свою злость, и тут на глаза попался Гул Гурни. Цель была найдена. Я приблизился к нему маленькими шажками и ехидным голосом произнес: "Гул, а Гул? Я смотрю, твои подчиненные снова на станции. Уж как-то слишком вовремя вы слиняли тогда, перед тревогой". Он что-то мяукнул про случайно совпавшие военные учения и тут же ушел. На душе у меня полегчало, оптимист извернулся и лягнул пессимиста. Наконец, я добежал до Одо, но никакой полезной информации не получил. Как говорится, отсутствие новостей — хорошая новость, и мое настроение продолжало подниматься, а оптимист начал копить силы для решающего наступления.

Из офиса я вышел, насвистывая: вся злость улетучилась. Рядом с дверью стоял О'Брайан, и я решил над ним подшутить: "А знаешь, дружище, ведь Освободители каким-то образом узнали, что мы захватили их людей. По-моему, у нас завелся шпион" — сказал я и стал ждать его реакции. "Да я знаю, сэр, —грустно ответил он, — я как раз собирался вам об этом сказать, надо заняться проверкой линий связи". Я стоял на месте минут десять, глупо улыбаясь, пока не понял, что О'Брайан не шутит. (Пессимист гнусно усмехнулся и пнул оптимиста). Я побежал в свой офис, но по пути наткнулся на Киру, которая сказала, что у нее две новости — хорошая и плохая, и спросила, с какой начать. Я выбрал хорошую. Кира доложила, что меня направляют в командировку на Бахор. "По какому поводу?" — удивился я. "А это уже вторая новость, — захихикала она. — Бахорианские Освободители похитили духовного лидера Кай Опаку и хотят, чтобы явился лично ты, причем один. Мы не можем рисковать, поэтому все их условия будут выполнены. Кстати, если ты не будешь там через час, они обещали вернуть ее — по частям". Ошеломлённый оптимист даже не сопротивлялся и через мгновение перестал существовать.

greatdragon.ru



Глубокий космос 9.
Бортовой журнал. 46872.5.
Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

Получив приказ спасти бахорианского религиозного лидера Кай Опаку, я отправился на поверхность Бахора с орбитального корабля, пилотируемого лейтенантом Дакси. Место встречи было назначено рядом с воротами заброшенного храма. Я телепортировался туда и сразу начал говорить приветственную речь, заготовленную заранее. Говорил я очень долго, с закрытыми глазами (говорят, так оратор выглядит эффектнее). Закончил такой фразой: "Мы — гости на вашей земле, и пусть земля эта будет нам пухом". Поняв, что сморозил глупость, я открыл глаза и только тогда увидел причину (вернее, не увидел) гробовой тишины, окружавшей меня с самого момента высадки. Я думал, что слушатели затаили дыхание, внимая моей речи, но все было гораздо проще — слушатели отсутствовали. Тут уж меня взяла злость, и я, не вняв мольбам Дакси, отказался вернуться и начал поиски самостоятельно. Вдали имелся еще один храм, но между ними простиралось болото. Правда, какая-то добрая душа соорудила жалкое подобие мостков, и я решил попытать счастья. Перед вылетом я ознакомился с описанием Гнезда Вампиров (так называлось это место). Болото представляло главную опасность, так как там были места, где я мог спокойно уйти под воду, не успев пикнуть. Но после упражнений с гранатами в посадочном секторе я стал неплохим гимнастом и преодолел болото без особых затруднений. Пригодилось и умение лазить на руках, иногда это было просто необходимо. Последние прыжки, и я перед дверью храма. Вхожу, и вдруг... ничего не произошло. Я очутился в коридоре, заканчивающимся глухой стеной, и, что самое пугающее, дверь за мной захлопнулась, твердо решив выпустить меня не раньше, чем лет через триста. Пинание ее ногами и грызня зубами ни к чему не привели — древние бахориане строили на совесть. Тогда я выстрелил из фазера, и случилось чудо — вопреки заверениям конструкторов оружия, что луч режет абсолютно все, дверь выдержала. У меня промелькнула мысль, что я смогу содрать с них кучу денег за обман, а если к ним добавить страховку на случай моей смерти (а куда я денусь без еды и воды), то получатся большие деньги, только вот мне они уже не понадобятся. В конце концов мне удалось отогнать сии печальные мысли, и я начал действовать. В панике, охватившей меня, я не заметил другой двери. Она также не открывалась. Я еще раз прокрутил в памяти информацию об этой планете и вспомнил, что там говорилось о древних бахорианах.

Это были красивые статные люди, судя по картинкам (я даже вырвал из энциклопедии листок с изображением бахорианской девушки и прикнопил ее на стену в своем офисе). Они поклонялись Рекуну. Это был богочеловек, который, по преданию, перевоплощается каждые пятьдесят лет. Его отличием от простых бахорианских людей были волосы, доходившие до плеч. В настоящее время его воплощением является (или являлась) Кай Опака. Бахориане очень любили создавать всякие загадки, но зашифровывали их примитивно. Как правило, разгадка всегда была связана с изображением головы человека или козла. Согласно легенде, одна из самых красивых женщин племени по имени Атнах усомнилась в подлинности божественного происхождения Рекуна. Он обиделся, но доказывать ничего не стал, просто взял и превратил прекрасную Атнах в козла. Правда, потом он смилостивился и вернул ей прежний облик, но с тех пор так и повелось называть неверчивых стриженых людей – Атнах, а длинноволосых и раздражительных – Рекун.

Я начал поиски и совсем не удивился, обнаружив на стене барельефные изображения двух козлиных морд, правда, почему то однорогих (наверное, новый вид BAJORIAN KOZLIUS ODNOROGUS). Только я потыкал пальцами в глаза одному из них, как эти самые глаза вдруг засветились, и я понял, что не видать мне страховки, как собственных ушей. Я сунул палец в глазницы второго козла, и дверь открылась. Я собрался зажмуриться от яркого солнечного света и услышать пение птиц, но за дверью была тьма какого-то помещения. С фазером в руках я шагнул внутрь. Дверь за мной закрылась.

Первое, что я увидел, была физиономия еще одного козла справа от меня. Я тут же ткнул ему в нос пальцем, и дверь, через которую я только что вошел, открылась. По крайней мере есть путь к отступлению. В этот момент с потолка с жутким визгом сорвалось некое кожаное волосатое создание, оказавшееся летучей мышью. Судя по писку, мышка жутко мучилась и умоляла меня прекратить ее страдания. Что я и сделал, мир ее праху. Как оказалось, это был лабиринт, впрочем дорогу я нашел довольно быстро. Описывать все не буду, карта прилагается.

И вот я перед дверью, над которой лыбятся три козлиуса с горящими глазами. "Включаю" козлов, дверь открывается, и я слышу душераздирающий вопль Кай Опаки: "Командор, осторожно!" Я вломился туда как последний козел и чуть было не попал под луч фазера. Пригнувшись, я на скорую руку выстрелил в ответ и, услышав звук упавшего тела, побежал дальше и... чуть не попал под луч фазера. Снова та же процедура. Это занятие начало мне определенно нравиться, и, когда появился третий человек, я вновь пригнулся, но вовремя сообразил, что он не похож на врага. Это была Кай Опака, выражавшая свою радость словами приветствия и слезами радости на глазах. Я коснулся коммуникативного знака и приказал Дакси телепортировать нас. Она ответила, что не может сделать этого, так как мешают сильные помехи. Я подумал, что единственный выход — пробираться обратно, и, при всем своем уважении к Опаке, не мог сдержать гомерического хохота — я представил толстую бабульку, с сопением и пыхтением прыгающую по камешкам. В этот момент Кай хотела что-то сказать, но я оборвал ее, собираясь поделиться своей шуткой. Правда, через мгновение я понял, что ее это не развеселит и решил выслушать. Она сказала, что под храмом расположен генератор, питающий репликатор Освободителей (правда, назвала она их по-другому, но по цензурным соображениям слово заменено). У меня появилась возможность порядочно насолить Освободителям, и я не преминул ей воспользоваться. Кай открыла секретный ход, и я прыгнул в подземелье.

Владимир Суслов

Окончание следует

greatdragon.ru



Здравствуйте, мои маленькие любители спорта! Сегодня я хочу рассказать вам о замечательной "Tiny Toon Adventures ACME All Stars" фирмы KONAMI. Она сделана в лучших традициях сеговских спортивных игр. Все помнят игру "Tiny Toon Adventures" — популярнейшую бродилку в стиле старого как мир Марио. Но программисты KONAMI решили глобально переделать хорошую бродилку в отличную спортивную соревновалку с участием всех героев мультика "Tiny Toon". Вдобавок, в отличие от спортивных игр типа FIFA'95 в этой есть довольно-таки хороший сюжет.

Так вот, сюжет таков. Монтана Макс, главный злодей ACME, как-то раз поспорил с Бастером Банни, кто лучше играет в футбол и баскетбол. Спор зашел слишком далеко, и они решили устроить чемпионат. В свою команду Бастер взял Дак, Бабс Банни и Линдона. В свою очередь Монтана Макс тоже набрал себе команду, да побольше, чем у Бастера. Она состояла из дьявольского Дизи, Койота, Ширли, Эльмиры, маленького Бипера, Фифи и Фурболла. И когда обе стороны собрали свои команды, началось что-то вроде маленькой олимпиады.

Вот расписание турнира:

1 Баскетбол
2 Футбол
3 Монтана Хиттинг.
4 Баскетбол
5 Футбол
6 Бег
7 Баскетбол
8 Футбол
9 Боулинг
10 Баскетбол

Но если вы еще не совсем готовы к этой олимпиаде, то можно сначала потренироваться. В меню опций выберите любой из видов соревнований и хорошенько попотейте.

БАСКЕТБОЛ

Баскетбол — один из самых сложных видов спорта на нашей маленькой олимпиаде. Здесь противники наседают на вас со всех сторон. Во время вбрасывания мяча часто нажимайте кнопку броска, и тем самым вы почти всегда сможете его выиграть. А выиграв вбрасывание, сразу же бегите к кольцу. Не пытайтесь забросить трехочковый бросок (по моим подсчетам только 3 из 10 трехочковых бросков попадают точно в корзину), а лучше зайдите в двухсекундную зону и сделайте обыкновенный (двухочковый) бросок. Забросив мяч в кольцо, сразу же бегите в центр поля, так как команда Макса тут же начнет свою атаку, и вы должны успеть перейти к обороне. Стойте на середине и поджидайте пока ведущий с мячом не появится поблизости. Как только увидите его — сразу на перехват. Классический перехват выполняется так на раз подбежать к игроку противника, на два — двинуть ему в грудь плечом. На три — вперед в атаку по выше указанному плану. Если же вам не удалось остановить соперника, и он все-таки забил мяч в вашу корзину, начинайте свою атаку, не спеша вы можете воспользоваться специальным приемом, который поможет вам забросить тот самый трехочковый бросок.

NBA action: it's fantastic!!!

О УЖАС! ТРЕХочковый!

Как в любом настоящем баскетболе, в "Tiny Toon Adventures. ACME All Stars" есть своя группа поддержки.



ФУТБОЛ

Футбол более жесткий вид спорта, чем баскетбол. Матч начинается с вашей атаки: получив мяч, бегите в сторону ворот, но не по середине поля, а по краю. Почему по краю, спросите вы? А я вам поясню: когда вы подбежите к воротам, вратарь обязательно даст вам по мозгам, и вы будете в отключке некоторое время. А если вы подберетесь к воротам с краю, то сможете сделать навесную передачу одному из членов вашей команды, который уже находится в



Эх, прокачуууууу!!!

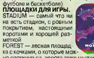
Кажется, сейчас будет гол.



штрафной площадке и кричит вам HEY! HEY! HEY! И как только управление перейдет к партнеру, делайте удар в прыжке, которым, кстати, можно управлять. Лучше бить в дальний верхний от вратаря угол, так больше шансов забить гол. Но если вратарь отразит ваш удар (а, скорее всего, это так и произойдет), и мяч улетит выше ворот, вы получите право на угловой удар. Угловой исполняйте пасом, что и при обыкновенной атаке — навесом в штрафную. Если гол опять не удалось забить, но вы парализовали вратаря команды Макса, смело хватайте мяч и впихивайте его прямо в ворота. После успешной атаки на ворота противника сразу же отходите в оборону. Тактика обороны своих ворот такая же, как и в баскетболе. Подловили ведущего мяч, двинули ему по мозгам, отобрали мяч и начали новую атаку. Остальное дело техники.



А теперь немного о площадках для игры и суперприемах каждого из персонажей (эти приемы работают только в футболе и баскетболе).





ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ИГРЫ.

STADIUM — самый что ни на есть стадион, с ровным покрытием, настоящими воротами и хорошей разметкой.

FOREST — лесная площадка с кочками, о которые можно споткнуться, ворота тоже настоящие.

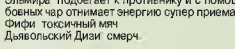
WESTERN — площадка на Диком Западе, с земляным покрытием, с самодельными воротами, строптивыми лошадями и пылающими бочками.

DOWNTOWN — городская площадка с асфальтовым покрытием, ворота из бочек и труб.

MONTY'S PLAYROOM — игровая комната Монтаны Макса, по полу ездят машинки, паровозики, о которые можно здорово навернуться, ворота в виде игрового автомата с иллюминацией. (Здесь, после забитого гола включается рулетка, которая и решает, сколько очков вам присудить — от нуля до трех.)

ПРИЕМЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ.

Бастер Банни: скоростной бег с мячом.
Бабс Банни: то же, что и у Бастера.
Линдон: огромные прыжки с мячом.
Дак: летит, держа мяч в клюве, и кидает вниз наковальни.
Ширли: гипнотический мяч.
Маленький Бипер: скоростной бег с мячом.
Койот: залезает в робота и разбрасывает по полю бомбы.
Монтана Макс: залезает в машину и всех давит.
Эльмира: подбегает к противнику и с помощью своих любовных чар отнимает энергию супер приема.
Фифи: токсичный мяч.
Дьявольский Дизи: смерч.



МОНТАНА ХИТТИНГ

Монтана хиттинг — это один из самых прикольных видов спорта. Здесь вам надо давать затрещины статуям Монтаны Макса (которые время от времени вылезают из норок) с помощью здоровой кувалды. Но иногда вам будут подсовывать статуи Дизи и Эльмиры. И если за затрещину Максу вам дают 100 очков, но за Дизи с вас снимут сотню. Но это ерунда: за затрещину Эльмире снимают 300 очков. Так что "смотри, не перепутай, Козлодоев"! И все это время вам будут мешать ваши же партнеры по команде Дак, Линдон и Бабс Банни.

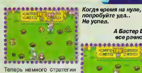


Макс сейчас получил хорошую затрещину на 100 очков.

Прямо под Линдоном сейчас рванет бомба, и если он не поторопится, то будет в отключке некоторое время.



greatdragon.ru



Когда время на нуле, попробуйте уда.. Не успел.

А Бастер Банни все равно WIN.

Теперь немного стратегии Сразу определите свое рабочее пространство, по моим оценкам это, примерно, около пяти норок. Встаньте ровно посередине и караульте Макса И всегда краем глаза поглядывайте на Гого, который все время разбрасывает бомбы по полю. Пытайтесь избегать встреч с ними, иначе нарвавшись на бомбу, вы окажетесь во временной отключке и можете пропустить Макса, а значит и пару сотен очков, которые в последствии достанутся вашим соперникам

БЕГ

Бег — самый легкий вид спорта туновской олимпиады Ваша победа определяется тем, как быстро вы умеете нажимать на кнопки любимого джойстика Ведь от этого зависит скорость вашего "рокенрольного грызуна" (В этот момент счастливые обладатели ТУРБО джойстиков ехидно захихикают) Бег отнюдь не "гладкий", на пути вас лоджидает множество препятствий, ловушек, а также несколько вспомогательных прибамбасов и приблудов. Чтобы немного выиграть времени, подбирайте все призы Старайтесь бежать по самому внутреннему кругу — это поможет сэкономить ни много ни мало около 10 секунд чистого времени Обязательно пользуйтесь специальными пружинистыми мостиками, которые пробрасывают вас вперед через опасную зону с падающими огромными шарами Старайтесь не натыкаться на стены, возникающие у вас на пути Имеется три типа призов Один придает вам небольшое ускорение, второй временную неуязвимость, третий меняет вас местами с каким-либо из соперников И помните главное не задевайте задний край экрана каждая такая оплошность обойдется вам в полторы секунды штрафа

Этот пружинистый мостик перебрасывает вас через опасную зону.

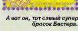
1 и 69 сотых секунды — это не лучший результат, которого можно добиться в беге.

БОУЛИНГ

Боулинг — пожалуй, самый интересный и занимательный вид спорта в "ACME All Stars" Тем троим, кто не знает, что такое боулинг, поясню это что-то вроде наших кеглей Выставляете кегли треугольником, затем отходите подальше, берете здоровенный шар (со специальными углублениями для пальцев) и катите его по полу в сторону кеглей Чем больше кеглей собьете, тем больше очков получите. На сшибание одного треугольника дается два броска Если выбьете с первого раза, вам дадут 10 очков Следующий удачный бросок принесет вам уже двадцатник Но и это еще не все если вы и в третий раз подряд "снимите" одним броском весь треугольник, вам за первый бросок дадут не 10, а уже 30 очков (здорово правда!) Теперь о самом, самом главном: как сделать тот самый СУПЕР бросок, с помощью которого вы стопроцентно сшибете все кегли Поставьте линейку мощности броска на самый максимум, и в тот момент, когда курсор направления броска будет точно посередине, быстро нажимайте кнопку броска Ну и последняя хитрость, которой я сам, честно говоря, недавно научился если супер бросок не получился, то вы можете подправить движение шара к центру треугольника Для этого, держа кнопку броска, нажимайте крестик джойстика в нужном направлении



Монтана хиттинг во всем своем великолепии.



А вот он, тот самый супер бросок Бестера.

Немного об опциях игры.

В главном меню игры можно выбрать тренировку по футболу, баскетболу и, если нажать вправо, хиттингу, бегу и боулингу

В меню OPTIONS можно поменять уровень сложности игры (от EASY до EXTRA HARD), время одного тайма (от 2 до 5 минут), поменять управление, прослушать музыку и спец эффекты

Да, чуть не забыл, в эту игру можно играть не вдвоем, а вчетвером Но только при наличии четырех джойстиков и специального адаптера

В конце игры вы увидите результативность ваших атак.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

В БАСКЕТБОЛЕ.

А — бросок по кольцу, перехват мяча (в прыжке)

В — пас, переключение игрока (без мяча)

С — супер прием

В ФУТБОЛЕ.

А — подкат (без мяча), удар (с мячом)

В — пас, переключение игрока (без мяча)

С — супер прием.

В БЕГЕ.

В — скорость персонажа

В МОНТАНА ХИТТИНГЕ.

А В, С — удар кувалдой

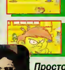
В БОУЛИНГЕ.

А, С — бросок

В — отменить бросок

РЕЙТИНГ.

Графика – 3+
Музыка – 4
Управление – 4+
Оригинальность – 4.
В целом – 4



Просто Серега



ХРОНИКА СОБЫТИЙ

День первый: давно ходившие слухи о появлении на свет новой, шестой по счету (если считать "Наклза" со "Спинболом") части Соника, материализовались. Грубо говоря, картридж с игрой таки появился.
Начался спор, кто будет описывать ее.
День второй: спор закончился еще вчера, а выяснение истины перешло на более высокий уровень, на рукопашную. Некоторые стороны конфликта понесли потери, а именно пропал Duck Wader, который до рукоприкладства больше всех кипятился и выкрикивал лозунги про "силу", "джедаев", свистя в воздухе световым мечом. Сейчас меч с выкорчеванными батарейками валяется неподалеку. Почти каждый по несколько раз спотыкается о него, вспоминает Вейдера и говорит: "Да, а ведь были люди..."
День третий: бои в комнатах редакции продолжались, но более организованно. Были выбраны рефери, Макаров и Сафарбеков. Им-то все эти Соники до одного места. До того самого, которым они сидели на нейтральной территории и мирно выясняли отношения при помощи очередного Final Fight'а.
День четвертый: бои не утихают. Проблема в том, что некому было остановить эту резню. Великий крепко спал, переваривая очередного надоевшего ему своими вопросами геймера и изрыгая на выдохе его возмущенные выкрики. А РБШ... а кто его знает, где был РБШ? В общем, его тоже не было.
День пятый: в строю остались лишь немногие. Утром можно было наблюдать душераздирающую картину боя двух последних — Канта с Купером. Заветный картридж находился в руках Купера, зато у Канта был огнетушитель. Первые двадцать четыре удара Купер достойно выдержал, упорно сохраняя на лице осмысленное выражение. Но вскоре остекленил взгляд, тем самым усыпив бдительность Канта. Меня они не замечали: еще со вчерашнего вечера я прикинулся ветошью и не отсвечивал, наблюдая за всем и ожидая подходящего момента, чтобы нанести один, но решающий удар.
Обошлось без удара.
Кант все-таки не Кинтаро: огнетушитель Кант держал обеими руками, а еще хотя бы одной завалящей руки для картриджа у него не нашлось.
Итак, картридж мой!

Первого взгляда иа заставку игры было достаточно, чтобы понять, из-за чего затеялась такая кутерьма. Но я не понял. Отиосясь к заставкам скептически, я предпочел не доверять первому впечатлению, и пока пришло второе, прошел всего этого 3D Соиика.
Должеи вам сообщить, это действительио стоящая вещица. Глобальиая трехмеризация всего и вся ухватила своими костлявыми руками и сииего ежа. То есть, иазваиие в общем-то ие обмаиуло: игра действительио сильно приближеиа к трехмерности (естествеиио, ее ие достигая, ио все равио приятно).
Итак, что же общего у Новой игры со своими предшественниками?
А почти ничего!.. Кроме главиого героя и бессмертного доктора Роботника.
Изменился вид иа игровое поле. Теперь весь Соиик предстает перед вами в изометрии, чем создается иллюзия трехмерности (хотя иа самом деле, большая часть расчетов по-прежнему производится по двумериым формулам). Естественно, такой резкий переход должеи был повлечь за собой кучу нововведеиий. Так оно и получилось. Хотя художиики, хак видио, изо всех сил старались сохранить всю обстановку в первозданном виде. На сколько это им удалось, судить вам.

Когда появились слухи, что иовая часть Соника стаиет трехмерной, я никак не мог поиять, что же будет с так полюбившейся мие скоростью. То есть, я боялся, что игра окажется медлеииой, соииой... ни фига подобиого! Это действнтельно иовая часть Соиика, а ие "тормозное" его подобие. Конечно, управлеиие претерпело иекую модериизацию. Поэтому чайннкам, вроде Пр. Свереги, которые иикогда в жизни не играли, к примеру, в "Snake", и ваще ие игрвли ии во что, кроме каких-то там "Donkey Kong'ов", будет очень



greatdragon.ru



неудобно. Перетопчутся, подумаешь, чемпионы! Соник, по-прежнему, сохраняет все свои качества, в том числе и возможность разгоняться. Только теперь для этого выделена целая кнопка. А после того, как Соник даст газа, появилась возможность выбрать направление и только потом спустить ежа с тормозов.

Приятно, но ненужно. На самом деле это используется мало. В тех местах, где действительно стоит разогнаться, вам помогут это сделать приспособления, кем-то заботливо везде расставленные.

Теперь поговорим об окружении игры. Начнем с заставки... Это, конечно, не Sony PlayStation, но если учесть возможности старушки Сеги, то должен вам доложить, это действительно круто! По крайней мере, ни в одной Сеговской или Нинтендовской игрухе ничего подобного я не видел. Хотя лохи, избалованные навороченными приставками или персоналками, пренебрежительно ухмыльнутся. Ну и пошли они! Мы-то знаем цену настоящему мастерству.

А мы перейдем к моей излюбленной, как вы наверное заметили, если хоть раз читали мои статьи, теме. То есть, к музыке.

Попса! Кратко и по теме.

Действительно, музыка "опопсела". Детские песенки сопровождают прохождение всего Соника. А ведь как приятно бы было побегать по ледяному этапу 3D Соника под музыку из ледяного же этапа третьего Соника.

Ну да ладно, не будем о грустном.

Обсудим более приятную, в данном случае, вещь.

Графика вне всякого описания. Все наворочено, на Сипиконах сделано, спрайтов на движение Соника и гадов отведено немеренно и ваще красиво. На каждом следующем этапе новые гады и декорации. Тут уж даже я придраться не могу.

("А у Соника на заставке ботинки не красные, какие-то оранжевые! Цветов не хватило!"- из докладной агента Купера директору ФБР)

Как следует проходить эту часть? А так же как и все остальные. Правда, теперь на Соника легли бóльшие обязательства, чем ранее. Нынче мало дойти до конца этапа и остаться в живых. Теперь требуется с собой привести маленьких беззащитных воробышков, которых вы высвободите из аппаратов доктора Роботника. Раньше-то в двумерном Сонике им, типа, проще было дорогу домой искать. Теперь Соник, типа, трехмерный, и самостоятельно они дорогу найти, типа, не могут. Вот такая заморочка.

Это новая обязанность причиняет уйму неудобств. Как только вы их подбираете, они начинают бегать за вами по пятам, но если вас "ранили", воробышки дружно распрыгиваются в разные стороны. Хорошо, если в этот момент вы на маленькой площадке, с которой им некуда деваться. А если вы стоите посреди лавы на таком же маленьком, как и та площадочка, островке?! А эти малолетние гаденыши, издеваясь, прыгают вокруг вас и нагло ухмыляются? Говорю, как переживший такие минуты — это не приятно!

Кутерьмой новый Соник очень сильно напоминает старого Снейка. Ну, сами посудите. Где-то надо набрать шариков (или воробьев) и нести их куда-то, чтобы дверь открылась, а если ранят, то все шарики (или всех воробьев) теряешь. Кстати, этот же принцип принят и в игре "Cool Spot Goes to Hollywood", но во многих письмах пишут, что Соник перебивает Спота по интересности. Я как закоренелый сониколюб разделяю это мнение.

Немаловажной частью Соников всегда были бонусы. Естественно, без них не обошлась и эта часть.

Стали бонусы стали намного проще, чем, например, в "Сонике & Наклсе", и их вполне реально пройти.

Чтобы попасть в них, теперь требуется дать взятку Наклсу или Майлсу в размере пятидесяти колец. Причем необязательно давать сразу все. Можно и по частям,

greatdragon ru



главное, чтобы в итоге колец набралось 50 штук.

Я пробовал (даже дважды) зайти в один и тот же бонус. Ничего не вышло. В конце пути меня ждала вместо долгожданного изумруда, жизнь. Так что имейте ввиду, что жизни можно набирать и таким способом.

Внутри бонусы по смыслу сильно напоминают то, что мы видели во втором "Сонике", только "обтрехмеренные" и упрощенные. Усложняется бонус лишь за счет скорости, да так, что в последних вам будет некогда дышать.

Могу, кстати, поделиться опытом их прохождения. Главное, это не заботиться о кольцах (как бы это глупо ни звучало, но это действительно так). На самом деле без колец вы не останетесь в любом случае. А вот если будете стараться их собирать все подряд, то натыкаясь на колючки, растеряете уже собранные кольца. Парадокс, однако.

Итогом этапа-бонуса, как и обычно, будет Изумруд Хаоса (больше напоминающий карамель Halls). И как обычно таких изумрудов надо собрать семь штук.

Наверно, вы думаете, что после этого Соник сможет стать Супер Соником? Ха! А вот вы и обломались. Мы все тоже так думали. И все дружно обломались. Достойно выдержав все семь бонусов, собрав все семь изумрудов и 50 колец, я полчаса как дурак прыгал. Но ничего не произошло. На самом деле все было еще впереди, но я-то этого не знал!

Никаких тактических приемов применительно к Сонику не существует. Ну сами посудите, какая тактика в Сонике? Главное, не тормозить.

Первые два этапа, как обычно, самые простые. Никаких затруднений. Просто будьте осторожны и как можно больше "отточите" свою реакцию, дабы передать ей все управление. Боссы первых двух этапов также легко проходимы при условии наличия реакции.

Третий этап уже привносит некоторое разнообразие и сложность. Главным образом из-за того, что приходится постоянно прыгать. Потому что на большей части пола, если долго стоять, вас будут колоть иглы снизу. Привыкайте. На всех остальных этапах (кроме ледяного) такой пол будет попадаться достаточно часто.

Этап четвертый. Ледяной. Почему-то всегда мне в Сониках нравятся ледяные этапы. Красиво. Но холодно. Кругом ледяные колючки. Кстати, колючки эти можно разбивать с разгону. Но ни в коем случае не прыгайте на них сверху. И еще: разбивайте все колючки, которые найдете в стене. За ними частенько попадаются секреты.

Следующий этап — это просто скопление сантехнических сооружений, то есть сплетение канализационных и водопроводных труб, по которым Соник и продолжает свой путь. Хорошо, что приставка не передает запахи, а только цвет и звук.

Могу дать также маленький советец относительно Босса. Держитесь правой стороны транспортера. Когда Роботник атакует, он спускается и начинает смещаться влево. Когда он возвращается, его достаточно легко достать.

По ходу дела еще один универсальный для

greatdragon.ru



всех боссов совет. Не стоит хватать все кольца на уровне босса. Оставьте на более тяжелые моменты. Жизнь на этих этапах вы все равно не наберете, а запасное кольцо всегда будет в кассу

И так, стекая по канализации, Соник добирается до последнего уровня.

Уровень как уровень, не на много сложнее остальных. И вроде бы нету в нем ничего особенного, но в конце вас ждет встреча с с последним боссом, который, на самом деле не один босс, а сразу три. Внешне похожих друг на друга.

Вот перед Соником первая треть последнего босса. Злобный Роботник машет волосатыми ручищами. На первый взгляд не понятно, что делать.

Попробуйте подставить себя под одну из лап, но успейте сделать ноги, дабы вас не задело. Когда лапа ударится о пол, быстро бегите к "плечу" этой же руки и бейте. Только таким способом босса можно достать.

Почти по такому же принципу кончаются и остальные две разновидности Роботника.

На том, если вы не собрали Изумруды, вроде и все. Соник победил, птички радуются. Все, круто. Но!

После титров появляется злобный Роботник и ехидно так говорит "Попробуй еще раз!" А у самого в руках не добытые вами Изумруды. Вот гад.

Так вот, если у вас действительно все так и произошло, то вы полный лох. И вам в кубики нужно играть, а не в Соника.

Но если вы все-таки собрали все Изумруды Хаоса, то вас ждет Финальный Бой, типа Final Fight... Последняя схватка... В живых останется только один... You'll be next... Ой, куда это меня понесло?! Короче, понятно.

Роботник предстанет в новых обличиях. Как только вы врежете Роботнику, для вас откроется путь на следующую площадку. На каждой площадке Роботника можно ударить только один раз. Мне было сложнее. Я понятия не имел, сколько раз надо ударить Роботника, чтобы он окочурился. Вам проще, я вам скажу: 10 раз.

Вот это уже настоящая победа! Ура! Салют из трех свистков в воздух и всеобщее ликование местных воробьев, таков апофеоз Соника 3Д. Игра пройдена, и остается сидеть и ковырять пальцем диван в ожидании новой части игры.

Теперь перейду к обзору писем от сониковедов.

Вот, к примеру, письмо Володи Злыднева из города Москвы. Ему бы хотелось, как он пишет, "побольше узнать о Сониках для других Сеговских приставок — CDX и Saturn. Например, о Sonic Fighting".

К сожалению, эти приставки пока мало распространены, поэтому рассказ о "Sonic Fighting" будет интересен лишь немногим. Но времена меняются, может и встретятся еще "Sonic Fighting" с "Великим Драконом".

А вот письмо от неподписавшегося читателя из города Тамбова. Составляя музпарад, он спрашивает, что такое "сольфеджио". Отвечаем. Здесь людям жрать нечего, денег на картриджи не хватает, а он выпендривается.

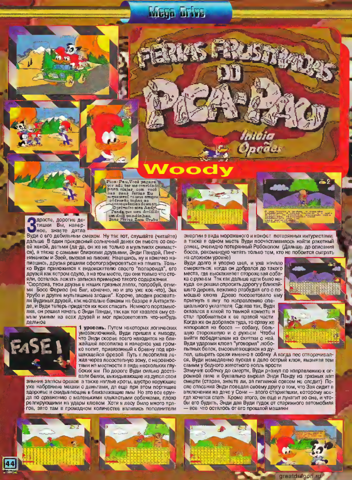
Еще на одно письмо хотелось бы ответить. Письмо от Кости и Данила из Санкт-Петербурга. Гневаются. Изволят сетовать на то, что мало, дескать, секретов в моем описании Соников.

На самом деле в мою задачу и не входило рассказывать секреты Соников. Этим у нас занята рубрика "Нет проблем". Моей задачей было рассказать о Сониках тем людям, которые по разным причинам, может быть, не видели какой-либо из частей. Или привить любовь к этой игре тем, кто может ее и видел, но игра не понравилась.

Что касается секретов Соников, то мы их регулярно публикуем (смотрите журналы №№ 21, 24, 26, 27, 30)

Роман Еремин

greatdragon.ru



Здрасте, дорогие детишки Вы, наверное, знаете дятла Вуди с его дебильным смехом. Ну так вот, слушайте (читайте) дальше. В один прекрасный солнечный денек он вместе со своей женой, детьми (да-да, он же не только в мультиках снимается), а также с самыми близкими друзьями, Энди Пандой, Пингвиненком и Заей, выехал на пикник. Наевшись, ну и конечно напившись, друзья решили сфотографироваться на память. Только Вуди приложился к видоискателю своего "полароида", его друзей как ветром сдуло, а на том месте, где они только что стояли, осталась лежать записка примерно такого содержания:
"Сюрприз, твои друзья в наших грязных лапах, попробуй, отними. Босс Фериас (не Биг, конечно, но и это уже кое-что), Зек Уруба и другие мультяшные злодеи". Короче, злодеи расхватали Вудиных друзей, как неспелые бананы на базаре в Антарктиде, и Вуди теперь придется их всех спасать. Немного поразмыслив, он решил начать с Энди Панды, так как тот казался ему самым умным из всех друзей и мог присоветовать что-нибудь дельное.

1 уровень. Путем некоторых логических умозаключений, Вуди пришел к выводу, что Энди скорее всего находится на ближайшей лесопилке и наверное уже громко вопит, привязанный к бревну под вращающейся фрезой. Путь к лесопилке лежал через лесостепную зону, с неровностями на местности в виде нескольких глубоких ям. По дороге Вуди сильно доставали белки, выкидывающие из дупел свои зимние запасы орехов, а также наглые кроты, шустро ворующие уже набранные мешки с деньгами, да еще при этом портящие здоровье и скидывающие в близлежащие ямы. Но это все ерунда по сравнению с маленькими клыкастыми собачками, плохо реагирующими на удары клювом. Хотя в лесу было много врагов, зато там в громадном количестве валялись пополнители энергии в виде мороженого и конфет, потерянных интуристами, а также в одном месте Вуди посчастливилось найти ракетный ранец, очевидно потерянный Робокопом. (Дальше, до описания босса, рекомендую читать только тем, кто не побоится сыграть на сложном уровне.)
Вуди долго и упорно шел, и уже начало смеркаться, когда он добрался до такого места, где выскакивает сторожевая собака с ружьем. Так как дальше идти было некуда, он решил спросить дорогу у ближайшего дерева, вежливо разбудив его с помощью клюва. Древо посоветовало ему прыгнуть в яму по направлению специального указателя. Сделав так, Вуди оказался в какой то темной комнате и стал пробиваться к ее правой части. Когда же он добрался туда, то сразу же напоролся на босса — собаку, большую сторожевую и с ружьем. Чтобы выйти победителем из схватки с ней, Вуди ударами клюва "уговорил" любопытных белок, высовывающихся из дупел, швырять орехи именно в собаку. А когда пес отворачивался, Вуди немедленно пускал в дело острый клюв, вызывая тем самым у бедного животного вопль ярости.
Замучив собачку до смерти, Вуди рванул по направлению к огромной пиле и буквально вырвал Энди Панду из грязных лап смерти (старая, знаете ли, за гигиеной совсем не следит). После спасения Энди поведал своему другу о том, что Зая сидит в заключении на даче у Сони — злого старикашки, которому всегда хочется спать. Кроме этого, он еще и лунатит во сне, и чтобы его будить, Энди дал Вуди гудок от старинного автомобиля — все, что осталось от его прошлой машины.

greatdragon.ru

FASE II

2 уровень. Итак, Вуди добрался до дачи Сони и начал поиск. Ну и дачка, однако, у этого Сони, даже сколько этажей не сосчитаешь. По меньшей мере три, а для тех, кто играет на сложном уровне, то и все шесть этажей. Но Заю-то, наверняка, держат в темном сыром подвале... Для того, чтобы пробраться на самый низ, Вуди пришлось отбирать ключи от лифта у Сони, лунатящего на каждом этаже, будя его с помощью гудка. Сонин дом оказался сильно запущен: всюду летали, бегали и высовывались из нор разнообразные мыши, да и проводка старенькая была, от лампочек сильно било током. Кое-как Вуди добрался до подвальчика. Он рассчитывал просто освободить Заю, но спустившись в подвал, круто обломался. Там его уже поджидал сам Соня собственной персоной, уже окончательно проснувшийся и не на шутку разозлившийся. В гневе, он даже вооружился тяжелой скалкой. Соня, как оказалось, неплохо ею владеет, наверное уже на ком-то потренировался. К счастью, залетные инопланетяне забыли две телепортационные бочки. Вуди забирался в одну из них, и пока Соня ждал его снаружи со скалкой наготове, он телепортировался в другую бочку, и обойдя Соню с тыла, начал долбить клювом в его толстый до неприличия зад. После нескольких таких маневров Соня не выдержал перегрузок и завалился спать, предоставив Вуди возможность освободить бедную Заю.

Зая пожаловалась Вуди на плохое обращение и питание (все пленники имеют обыкновение на это жаловаться). Но, кроме того, Зая рассказала и кое-что интересное, например то, что Пингвиненка содержат в ледяном чуме на Северном полюсе. Рассказывая об этом, она все время ныла и просила Вуди захватить с собой шубу для Пингвиненка, но он наотрез отказался и взял вместо одежды простую кисточку с краской в качестве средства для борьбы с охранником Пингвиненка — большим полярным медведем. После этого, решив, что полностью экипирован для героического похода на "пуп земли", Вуди двинулся в путь.

FASE III

3 уровень. Бедный Вуди, по глубокому снегу и так тяжело идти, а тут еще и полярные бараны норовят рогом под зад поддеть (бараны, что с них возьмешь), да глупые безмозглые снеговики, того и гляди здоровенными снежками закидают. Подъем в гору оказался довольно труден, зато спустился Вуди быстро, благодаря чьим-то лыжам, которые он нашел на вершине горы. Нацепив их на лапы, он лихо скатился по пологому склону, часто падая в глубокие пропасти и натыкаясь на твердые камни. Зато на финише его поджидал забавный, но голодный и страшно злой белый медведь. Чтобы успешно противостоять ему, Вуди пришлось вновь привлечь на помощь белок. Но самый лихой ход он проделал, когда нарисовал предусмотрительно захваченной кисточкой на заду у онемевшего от изумления зверя мишень и принялся долбить по ней клювом. О каждом удачном результате операции возвещал дикий вопль хозяина Заполярья.

После освобождения Пингвиненок рассказал Вуди о том, что его (Вудина) жена захвачена злым Крокодилусом, который затащил ее в середину своего болота, и теперь Вуди требуется каким-то образом до нее добираться.

FASE IV

4 уровень. Выслушав длинноватое повествование Пингвиненка, Вуди прыгнул в оказавшуюся неподалеку моторку и рванул на выручку любимой. Гнал он так быстро, что иногда не успевал перепрыгивать через камни да крокодилов, лениво разевающих свои зубастые пасти. Да еще водопады всякие... Под конец пути, на Вудину лодку стали нападать огромные пираньи и шустрые крабики. Но вот перед ним подводная пещера, и субмарины поблизости нет... Придется Вуди плыть самому. Хорошо еще, что в пещере обители лишь уже знакомые Вуди крабы, но вот на выходе он сразу же встретился с Крокодилусом лично, прыгающим от радости по зеленым кувшинкам и щелкающим мощными челюстями. Вуди совсем не понравилось такое обращение, и он стал прикидывать, как бы обдурить крокодила. И вот что он придумал. Встав на клетку, в которой была заключена его любимая жена, он ждал, когда Крокодилус подойдет к нему и попытается

УПРАВЛЕНИЕ

"А" — телепортироваться из одной бочки в другую.
"В" — долбить клювом. **"С"** — прыгать
"А"+"В" — использовать данный вам предмет
"Вправо" ("Влево") — идти вправо (влево).
"Вниз" — присесть.
"Вниз"+"В" — долбить клювом вниз
"Вверх"+"В" — долбить клювом вверх

greatdragon.ru



оттяпать конечности. Тут Вуди перепрыгивал неповоротливого крокодила и бил его со спины. Благодаря столь нехитрым маневрам, Крокодилус скоро замертво рухнул на поверхность одной из кувшинок, а Вуди очутился в объятиях благодарной жены, которая рассказала ему, что их детишек украл Зек Уруба

5 уровень. Услышав об этом, Вуди не на шутку разозлился и решил раз и навсегда, как следует, со всей серьезностью, отшлепать по попке этого противного Зека Урубу. Для чего и отправился к его логову по холмистой местности, которая, надо сказать, оказалась на редкость дырявой. Много раз из-за противных кротов Вуди с воплем падал в бездонные пропасти. Зек Уруба струхнул. Сначала он надеялся, что Вуди не прорвется через холмы с ямами, а когда тот все же добрался до Зекова логова, тут же смылся. Оставив бедных связанных детишек на месте преступления. Детки пожаловались папочке на плохого дядьку Уруба, и желание осуществить кару у Вуди только усилилось. "Хватит миндальничать!" - сказал Вуди и отправился прямо к Зеку домой.

6 уровень. Но дома Зека Урубы не оказалось, и Вуди решил поискать его во внутреннем дворике, куда попасть можно только через дверь второго этажа. К счастью, а может и нет, по всей хате Зека Урубы оказалось расставлено довольно большое количество телепортационных бочек, так что Вуди не надо было особо далеко бегать. Но даже пользуясь телепортационными бочками, он никак не мог попасть в нужное ему место. Лишь благодаря чистой случайности, Вуди добрался до нужной бочки. Оказалось, что правее самой правой бочки на первом этаже имеется фальшивая стенка, через которую можно свободно пройти. Таким образом Вуди оказался у нужной ему двери. За ней во внутреннем дворике, его уже поджидал Зек Уруба с дубинкой наготове, которой он не преминул воспользоваться при первом же удобном случае. К Вудиному счастью и Зекину несчастью во дворике в качестве украшения стояли две старинные пушки.

А теперь внимание, смертельный номер — дятел-пушечное ядро. Вуди прыгнул в дуло одной из пушек и выстрелил собой в злодея. Какое самопожертвование, и надо же такому в голову прийти. Долго сражались дятел с грифом, и уже когда начало темнеть, Зек Уруба сдался на милость победителя — Вуди великолепного.

После победы Вуди с друзьями поехал на своей старенькой машине домой, а Зека Урубу они в наказание привязали к заднему бамперу. Интересно, что они довезли, ведь дороги у них там такие же, как и у нас — одни кочки да ямы.

Полезные советы:

На снежном уровне имеются три жизни. Две из них спрятаны в потайных проходах внутри стен, а третья — лежит на самом виду.

На самом последнем уровне старайтесь не падать в люки, свободно открывающиеся прямо под вами.

В игре есть бонус-раунд, правда, как точно туда попасть, я не знаю, но один раз у меня получилось, наверное, набрал много денег, убил много врагов или прошел уровень, не потеряв ни одной жизни. А может, еще чего натворил и не заметил.

Александр Артеменко,
г. Торжок

greatdragon.ru

фирма "Д+М" представляет...



Покажи учителю!

Школьная мебель от начальных классов до взрослых учащихся.

Дизайнерские проекты "под ключ" жилых и общественных помещений.

фирма Anirix OY 103583-7832357, 103583-7524081(f)
Москва (095) 232-64-71

Вы можете обратиться также в наши региональные представительства:

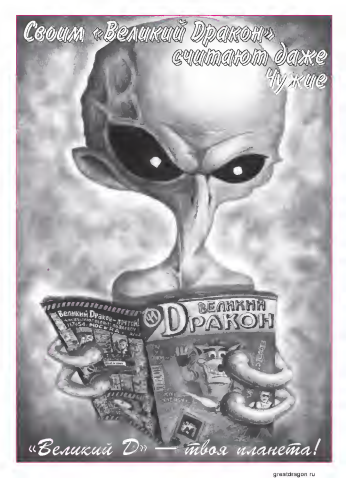
Барнаул	(3852) 23-36-59	магазин "ВЕСТЕР"
Томск	(3822) 22-49-40, 42-20-91	магазин "МИЛОРД"
Ханты-Мансийск	(34671) 3-03-12, 5-01-73	фирма "Юграимпекс"
Ставрополь	(865-(2)) 72-42-03	

На правах рекламы

greatdragon ru



Трус
не играет
в видеоигры!
DUCK
WADER
Дракон
1ST14:35
1ST15:10



Своим «Великий Дракон» считают даже Чужие
Великий Дракон
117454, МОСКВА
41
ВЕЛИКИЙ ДРАКОН
«Великий Д» — твоя планета!



Дожили! Это в наш-то век всеобщего разоружения и охраны окружающей среды, когда каждый уважающий себя тинэйджер носит значок с изображением оторванной голубиной лапки, засунутой в кружочек.

И в эти светлые времена некоторые несознательные элементы стремятся подорвать только начавшую складываться гармонию, причем делают это через самое слабое место подрастающего поколения — через компьютерные игры. Вместо того, чтобы создавать игры про ... или, к примеру, о... ну хотя бы ..., короче, сеять разумное, доброе, вечное...

Нет, эти производители норовят разжечь в душе адский пожар, засадить нас, невинных, в грязь насилия, отравить наши непорочные души своей пропагандой. Вы посмотрите на названия — Битва за Арракис, Демониада, Дракула, докатились даже до помидоров —киллеров. КАЧМАР!!! Теперь добрались до старых добрых микромашинок. Они стали милитаристскими. Это ж надо так обозвать— Micro Machines Military (сокращено МММ).

С этими мыслями я зашел домой и тут словно озарение пришло — увидев на стене флаг ВВС я начал потихоньку соображать: "Ой, что это я, игру-то мне дали как самому милитаризированному и продвинутому в этом плане молодому автору. "Иди, — говорят, — и без описания не возвращайся".

Я пошел и вернулся. Вот вам результат. Во-первых — не обольщайтесь, в игре почти нет ничего, что позволяет сказать "О, да, это настоящие Military". Вы не увидите разлетающихся на кусочки автомобилей или кусков фарша, некогда бывших водилами. В целом, существенных отличий от гражданских "микромашинок" я не рассмотрел, хотя посмотреть есть на что.

Короче, включаете приставку, а там... Появится название фирмы — Codemasters, а затем — надпись Supersonic (ума не приложу, как эта колючка успела примазаться к игре?). После этой картинки вы наконец-то увидите долгожданную заставку с огромной кучей пунктов, каждый из которых, в свою очередь, имеет еще несколько подпунктов (оговорюсь сразу, что и у ряда подпунктов есть свои подподпункты, но и это не предел).

Самое плохое — то, что разработчиками не предусмотрен возврат. То есть, вызвав режим 1 PLAYER, вы не сможете поиграть вдвоем, пока не сбросите приставку (не со стола, а нажатием на RESET) или не пройдете весь выбранный режим.

1 Player — варианты игр для одного человека (а вы как думали?).

Challenge — обычное состязание, всего соревнуются четыре автомобиля, ваша цель — прийти первым,

TT Challenge — соревнование, где вам дается трасса и определенное время. Цель — вы должны как угодно отмахать три круга за время, не большее даденного,



Battle Arena — очень занятная игра, лично мне понравилась больше всего. Смысл весьма ненавязчив или, если хотите, незанятен, или можно сказать, что он занимателен... короче, ну их, эти синонимы.
Управляя своим транспортным средством на маленьком участке земли, вы должны, во-первых, продержаться некоторое количество времени, не свалившись и не ударившись о какой-нибудь подлый предмет типа крутящегося сверла, и во-вторых, уничтожить остальных противников, не погибнув самому. В общем, идея не новая, но занимательная, и, несмотря на кажущуюся простоту, очень захватывает. Там же я почерпнул немало полезной информации типа того, что современные истребители могут не только останавливаться в процессе полета, но и летать задним ходом;
Pro Challenge — то же самое, что и Challenge, только все намного сложнее;
Pro TT Challenge — сильно усложненное TT Challenge;
Pro Battle Arena — ну, наверное сами догадались;
TT Single Race — нечто типа тренировок, то есть вы выбираете любую трассу и ездите в свое удовольствие. Между делом можно установить новый рекорд.
2 Player — варианты игр для двух человек (то же самое в **3 Player** и в **4 Player**).
Single Race — можете погонять вдвоем на любой трассе. Выигрывает тот игрок, который первым закрасит своим цветом все восемь шлемов, нарисованных в верхнем левом краю экрана. Шлем закрашивается таким образом — нужно выехать за пределы экрана, находясь при этом ближе к финишу, чем соперник. В этом случае один шлем с цветом противника перекрасится в ваш цвет;
Tournaments — соревнование, в котором участвуют только два ваших автомобиля. Цель — как в Single Race. Остается добавить, что вам будет предложено выбрать нечто вроде сценария, представляющего не что иное, как последовательность трасс;
Battle Arena — участвуют два игрока. Цель — закрасить все восемь шлемов. Шлем перекрашивается, когда погибает соперник;
TT Single Race — то же самое, что в режиме 1 Player, ездить будете по очереди;
TT Tournaments — соревнование по определенному сценарию. Кататься будете по очереди, выигрывает быстрейший.
4 Player Team — игра в команде — двое на двое.
Single Race — на одной трассе играют одновременно четыре человека— двое за команду красных, двое за команду (нет, не белых) синих. Смысл — заработать своей команде восемь шлемов. Даже если один из команды останется позади, второй может довершить начатое праведное дело;
Tournaments — то же самое, что и Single Race, только ездить будете несколько трасс по сценарию.
Party Play — вы что, думали, четыре игрока предел? Ха-ха, старушку Мегадрашку еще рано отправлять на пенсию. Как вам нравятся соревнования шестнадцати игроков (незаменимая опция на днях рождениях и прочих сейшнах). В режиме Knockout устраивается турнир из выбранного количества игроков (от 4 до 16), проигравшие выбывают до тех пор, пока не остается ОДИН. И пусть этот один будет Дункан... (да, надо пореже смотреть телевизор).
Share Play — занимательный, но довольно бестолковый режим игры. Может играть два, три или четыре игрока (соответственно 4 Player Share, 6 Player Share, 8 Player Share). Весь интерес в том, что вы управляете сразу двумя машинками: одной — с помощью стрелок, другой — с помощью кнопок. Идеальная тактика — стремиться вперед лидирующей машиной, вместе с тем пытаясь пихать противников отстающим автомобилем.
Player Stats — информация о количестве трасс, изъезженных игроками.
TT Stats — информация о рекордах на всех трассах с указанием игрока, этот рекорд установившего.

greatdragon.ru

Clear Storage — уничтожение всех записей.

Ну, а теперь немного о самой игре (адресовано тем, для кого слово "Микромашинки" — пустой звук). Серия этих игр существенно выделяется среди остальных гонок. Это не то, что именуется заграничным словом "симуляторы", это нечто, не относящееся ни к какому жанру, ни к какому виду, ни к какому подвиду и вааще, это нечто, что словами не описать. За стиль изложения возьму тот, который иногда встречается в письмах. В общем, читайте.

"Здравствуй, уважаемая редакция! Привет!! Сегодня я хочу рассказать тебе про одну игру. Она называется Микромашинки Милитари. Она про машины, которые ездят и стреляют. Вы управляете одной машиной и тоже ездите и стреляете. Машины видны сверху, и они маленькие. Трасса — это ваша дорога. Она обозначена всяким хламом, не выезжайте. Хитрости со срезанием не проходят — машина взрывается, если будете жульничать. Всего трасс десять, они довольно разнообразные. Если на одной вы будете постоянно падать в ямы, то на других, как ни старайтесь, не упадете. На некоторых трассах под ваши колеса будут попадать разные звери, например, улитки. Впрочем, я неточно выразился, попадать будут не звери под вас, а вы под зверей, машинки-то микро.

Кстати, то что машинки очень даже микро, вы, наверное, уже поняли, взглянув на трассы с громадными яблоками, грибами и т. д. и т. п. В общем, игра относится к тем немногим, в которые можно с удовольствием играть как одному, так и в нескучной компании.

Дорогая редакция! Скажи, на каком я месте в конкурсе, надеюсь, на первом, ведь в классе на уроке географии я обогнал всех в режиме Party Play".

Писано и играно в компании с сестрой

Сусловым Владимиром

Эту игру вы можете приобрести в магазине "МИККИ"

Магазин **МИККИ**

Магазин "МИККИ" известен своими низкими ценами и широким выбором картриджей для 8-биток, Sega Mega Drive, Супер Нинтендо, Sony PlayStation и 3DO. Здесь можно купить по невысоким ценам самые известные игры, такие как Mortal Kombat 3, Theme Park, Earth Worm Jim 2, Lion King и так далее. Скоро поступит к продаже Populous-II.

Более 1000 наименований игр

звоните **158-65-11**

Оптовая продажа 200-47-07 (для покупателей 10 картриджей и больше)

greatdragon.ru

Addams Family



Недавно к нам в редакцию пришло письмо, настолько удивительное, что мы решили опубликовать его полностью.

Здравствуйте, уважаемая редакция "Великий Дракон"! Скажу сразу, что написать это письмо меня заставила печальная необходимость. Прошло уже несколько лет с тех пор, как пронырливые журналисты разнесли по всему миру подробности жизни нашей скромной семьи. И с этого момента, то есть с момента выхода фильма "Addams Family", люди начали на нас смотреть, чуть ли не как на психов! Ненормальным в нашей жизни им кажется все: и наши семейные взаимоотношения, и наши дом и сад, и игры наших детей, и даже... Но про это мне и говорить-то неловко. А главные, с позволения сказать, "доказательства" этой нелепой, но ставшей массовой, точки зрения выуживаются из видеоигр!



Уважаемый Великий Дракон! Моя последняя надежда на Вас! Вы уже дважды (в 7-м и 14 номерах) рассказывали о нашем житье-бытье. Давайте же теперь вместе разберем некоторые моменты этой популярной игры. И докажем раз и навсегда, что мы, Аддамсы, обычная семья, ничем не отличающаяся от вашей, вашей или вашей!

Обычность нашей семьи подчеркивают многие геймеры. "Игра, — пишет уважаемый Demon Tornado из Вологды, — является реализацией на все виды приставок одноименного фильма про добрых злодеев. Хотя каждый член этой добро*порядочной* американской семьи олицетворяет собой темные силы, вся компания *никому не причинила не малейшего* вреда, наоборот, им подстраивали разные пакости, гадости, козни".

Случилось страшное — похищена Мортиция, жена главы нашего семейства Гомеза. Наша милая, скромная Мортиция! Не удивительно, что вымогатели требуют за ее возвращение миллион долларов! Она дорогого стоит! Есть ли что странное в том, что любящий супруг озверел, мобилизовал все внутренние ресурсы и кинулся на выручку?! Да, он смог даже летать! Ну и что?! Когда, не дай бог, вы вернетесь домой, а там ни дорогостоящей жены, ни детей, у вас не то, что вертолетный винт на голове образуется, а реактивный двигатель в соответствующем месте! Ну что здесь необычного!



Вы, конечно, помните, что Гомез из сада с виселицей идет в склеп. Сколько раз мне приходилось слышать: "Что это за странный сад? С виселицей? С привидениями? Что это за склеп, размером в дворец?



greatdragon.ru

У нормальных людей такого не бывает!" Ну и что? Не хватало жилплощади в доме, докопали склеп. А кому ее хватает, жилплощади-то? И что с того, что виселица в саду? То, что деньги на каждом шагу валяются, вас ведь не удивляет.
Деньги валяются и в доме, куда теперь направился Гомез. Но разве они составляют главную ценность (о, дорогая Мортиция)? Гораздо важнее найденные в склепе ключ от двери и косточка. Здесь в доме, как поступили бы многие отцы, Гомез, в первую очередь, ищет своих детей. И естественно, он начинает с кухни, где и обнаруживает свою дочь. В холодильнике. Какая она мужественная, эта Венсди! Обмороженная, наскоро отогревшись в печке, она приходит на помощь папочке и вручает ему ключ.
Кстати, о детях. Нас упрекают, дескать у нормальных детей в комнатах гильотины не устанавливают. Вы, наверное, подумали, что гильотина в семье Аддамсов используется как средство воспитания детей, вместо порки за плохое поведение? Да кто ж из нас ненормальный?! Это же просто детская игрушка! Пусть детки тешатся, лишь бы не плакали.
А вот виселицу вы детям не приплетайте. Виселица — бабушкина, Гренни ее зовут. Сколько лет, сколько мужей пережила она, бабулька наша, а до сих пор наш главный мастеровой! Только она знает, где в доме найти гаечный ключ и как починить туманоделательную машину. А бабушку где найти? В печке, любимое место любой бабушки. Да ладно вам! В печке, на печке — велика разница. Главное, чтобы тепло ей было, прародительнице.
И такие же теплые слова можно найти для любого члена нашей прекрасной семьи! Они так талантливы, прекрасные художники (взгляните) и музыканты (послушайте), они нежно любят друг друга (убедитесь). И те, кто называет нас, Аддамсов, ненормальными, просто завистники. Знаю, что среди читателей "Великого Дракона" таких нет!
Гомез (он прочитал это письмо) мне сказал: "Передай всем геймерам, что истинную правду (так и сказал: "истинную правду") о нашей семье они всегда узнают, самостоятельно одолев игру. Однако шепни им пароль BLH1S. С ним вы сразу спасете Фестера, Гренни, Пагсли и мою дорогую Мортицию".
Вот он каков, наш Гомез! А вы говорите...
А мне, знаете, как обидно, что меня считают странным существом. Надеюсь, теперь это в прошлом.

С уважением, всегда ваша

Вещь (или Рука)



Эту игру вы можете приобрести в магазине "МИККИ"

Магазин МИККИ

Магазин "МИККИ" известен своими низкими ценами и широким выбором картриджей для 8-биток, Sega Mega Drive, Супер Нинтендо, Sony PlayStation и 3DO. Здесь можно купить по невысоким ценам самые известные игры, такие как Mortal Kombat 3, Theme Park, Earth Worm Jim 2, Lion King и так далее. Скоро поступит в продажу Populous-II.

Ленинградский проспект

Более 1000 наименований игр

звоните **158-65-11**

Оптовая продажа 200-47-07 (для покупателей 10 картриджей и больше)

greatdragon ru



greatdragon.ru



greatdragon.ru



VF (аркада)

VF (32X)

VF2 (Saturn)

VF2 (Sat.)

Виртуальный Синдром

Лето 1994 года. США. Публика, посещающая залы игровых автоматов, потрясена: фирма Сега практически одновременно по всей стране представила новую игру, буквально перевернувшую все представления геймеров о файтингах — Virtua Fighter. Она разработана японским подразделением Сеги, группой AM2, до этого прославившейся игрой Virtua Racing, необычайно реалистичным симулятором гонок Формулы 1. Но, если VR была просто лучшей из гоночных игр того времени, сделанной на базе новой технологии полигонной графики, то Virtua Fighter произвел революцию среди единоборств. Сами бойцы представляли собой объемные полигонные модели, взаимодействовавшие друг с другом на трехмерной арене, благодаря чему впервые в файтинге стало возможным реализовать технологию "плавающей камеры". Теперь бой можно наблюдать не в одной плоскости, а с бесконечного множества различных точек и углов обзора. В этом и заключалась революционность VF, и если применение этой системы в гонках лишь подняло планку их реализма, то мир файтингов из-за нее изменился раз и навсегда, совершив грандиозный скачок вперед!

Само собой, никто не отказывался от канонов жанра, установленных знаменитыми "Стритфайтером" и "Комбатом". Несмотря на объемность персонажей, они продолжали во время боя находиться на одной и той же невидимой линии, как и в двумерных драках, совершая, в основном, те же движения, что и герои "плоских" игр: хождение вперед/назад, прыжок, приседание и, конечно, удары.

Только здесь все было сильно упрощено, вместо стандартного шестикнопочного было реализовано трехкнопочное управление: удар рукой, ногой, блок. Причем, если вы, зажав кнопку защиты, двигались куда-либо, блок автоматически снимался. Суперудары делались комбинациями разных направлений и двух, а то и всех трех, кнопок. У такой системы сразу же нашлись критики, выступавшие против упрощения процесса боя. Команда AM2 защищала свое детище, указывая на то, что в новой, трехмерной среде, играющему требуется интуитивное управление, так как он намного сильнее будет ассоциировать себя с выбранным бойцом, а шесть кнопок на джойстике только замедлят реакцию человека на происходящее по ту сторону экрана.

Предыстория игры выглядела как обычная "я хочу выиграть турнир" бравада, но сами герои были подобраны со вкусом. Соискателями титула "главного виртуального костолома" стали: Акира Юки, учитель кунг-фу из Японии; Паи Чен, актриса с Тайваня; Вольф Хокфилд, канадский борец; Джеффри МакУайлд, австралийский рыбак; Каге-мару, японский ниндзя, Сара Брайент, студентка из США; Лау Чен, китайский повар; и Джекки Брайент, брат Сары и по совместительству гонщик Индикара. Хозяином всего мероприятия выступало существо по имени Дюраль, явно женского пола, облаченное в сверкающие латы. Еще одной замечательной чертой VF было то, что каждый из восьми бойцов обладал своим собственным стилем единоборства, отличия которых особенно проявились с переходом схваток в три измерения. Многие фанаты увлеклись игрой именно из-за этой "изюминки".

Зимой 1994-95 гг. Virtua Fighter перевели на еще тепленькую тридцатидвухбитку Sega Saturn и уже начинавшее откидывать коньки дополнение к Мегадрайву Sega 32X. В обоих случаях получился неплохой результат, хотя в версии 32X заметно уменьшилось количество полигонов, отчего бойцы еще больше стали напоминать недоструганные произведения папы Карло. Буквально через пару месяцев вышел Virtua Fighter Remix для "Сатурна". Основной дух игры практически не изменился, но число полигонов на персонаж увеличилось вдвое, что сильно сгладило острые углы фигур,

greatdragon.ru



а движения стали намного плавнее. Изменились также картинки на экране выбора игрока — полигонные рожи заменили рисованными портретами. Remix доставил много удовольствия поклонникам VF: ведь это выглядело даже лучше, чем оригинальная аркадная версия, а ведь еще на диске был запрятан код для игры боссом Дюраль, использовавшей суперудары всех героев. Вдобавок, эта разработка показала, на что способен "Сатурн", как известно, лучше работающий с анимированными спрайтами, чем с полигонной графикой (в этом он уступает PlayStation).

Весть о выходе Virtua Fighter 2 была с восторгом воспринята в Японии, Америке и Европе. К тому моменту, как глава AM2 Йу Судзуки подтвердил, что ведется работа над продолжением, ситуация на рынке развлечений изменилась. VF больше не был единственным трехмерным файтингом, приходилось считаться с пополнением в семье: большую популярность набрали Tekken (Namco) и Toshinden (Takara).

VF2 (Sat.)

И вот летом 1995 года появился Virtua Fighter 2 для игровых автоматов. Поклонники не были разочарованы: опять подскочило число используемых полигонов, увеличилась скорость, стали более детализированными фоны, а главное, к восьмерке присоединились два новых бойца: французский студент Лион Рафале, сражающийся в стиле богомола, и старичок-китаец Шунь Ди, пользующийся стилем "Восемь Пьяных Бессмертных". Опять же, не было никаких файерболлов, вытягивающихся рук или животных-помощников — только ваши кулаки, ноги и немного ярости. К Рождеству появилась и Saturn-версия, имевшая как свои минусы (только два уровня скроллинга фонов), так и плюсы (компьютер запоминает свои ошибки, чтобы больше их не повторять). В США игра попала в тройку лучших файтингов года, а в Японии... в Японии творилось вообще нечто невероятное, ибо нигде люди не играют в VF2 так, как в стране Восходящего Солнца. "Виртуальный боец" на Западе завоевал звание технически продвинутого боевика с множеством инноваций, но тягаться с MK3, SF Alpha... нет, вряд ли. В Японии — наоборот, никто не знает о MK, а Virtua Fighter там — настоящий культ, мания, повальное увлечение. Там VF2 побил все рекорды, став самой популярной ВИДЕОИГРОЙ, из-за него тысячами скупали "Сатурны"! И если в Штатах фанат игры может, в лучшем случае, рассчитывать на постер с ненаглядным Акирой, то в Японии товары с символикой игры встречаются буквально на каждом шагу. Сначала Сега выпустила на основе VF серию плюшевых игрушек для своих UFO Catchers (автоматов с клешней, достающей призы), затем последовали всевозможные футболки, кроссовки, школьные рюкзаки, 5 разных CD с музыкой из игр и диск Dancing Shadows с ее клубными ремиксами, два фото-CD с кучей портретов Сары и Джекки (эти диски распространители заказали ограниченными партиями, и их раскупили в первый же день). Также в продаже есть видеокассеты — пособия по каждому бойцу. Известное японское издательство Шогакукан выпускает ежемесячные журналы комиксов VF для учащихся 3-6 классов, а в комиксах для взрослых Playboy Weekly публикуются истории про Сару! К тому же на токийском телевидении идет мультсериал, рассказывающий о том, чем герои занимались до того, как попали на турнир. Если вам как геймерам, этого мало, то знайте, что AM2 состряпала игру VF Kids, где все герои выглядят как... дети, и игру Fighting Vipers, основой для которой послужила система Model 2, та же, что и для VF2. Интересной находкой в Vipers стали стены, окружающие ринг, в ваших возможностях использовать их по своему усмотрению: взбираться на них, отталкиваться от них!

Fighting Vipers

VF: Anime

Kids (Sat.)

Мягкие игрушки

Playboy Weekly

Kids (Sat.)

Kids (Sat.)

Kids (Sat.)

greatdragon.ru



VF3 (аркада)

VF3 (аркада)

VF2 (MD)

VF2 (MD)

VF2 (MD)

VF2 (MD)

VF2 (MD)

VF2 (MD)

VF2 (MD)

VF2 (MD)

VF2 (MD)

При таком раскладе грех было бы не продолжить серию. Третья часть нашумевшей игры чуть было не переплюнула по количеству нововведений первый VF. Когда этой зимой Virtua Fighter 3 появился в Японии, поклонники взвыли. И было от чего! Количество полигонов теперь так огромно, что персонажи смотрятся как живые люди! Арены стали суперреалистичны, многоярусны (привет холмикам, ямам, лестницам!), обзавелись природными эффектами, такими как ветер, который развевает одежду самих бойцов! Кстати, в их полку опять прибавление: на турнире сражаются танцовщица Аои Уменокодзи и сумоист Така-Араши, оба родом из Японии. А как вам понравится такой маленький нюанс: глаза противника теперь постоянно следят за вами, и это по-настоящему завораживает! Появилась новая кнопка, нажав которую вы отскочите от врага примерно под углом 45 градусов, что поможет избежать атаки, уйдя "в 3-D". По всем признакам VF3 послужит достойным продолжением беспроигрышного сериала, но AM2 вовсе не собирается останавливаться на достигнутом, разрабатывая на новой системе Model 3 очередной файтинг под названием Last Bronx!

А как к такому празднику жизни может приобщиться рядовой обладатель Мегадрайва? Да очень просто. На сеговской шестнадцатибитке, как, впрочем, и на переносном GameGear, вышла особая версия Virtua Fighter 2. Дело в том, что она... двумерная! Мы уже упоминали о ней в номере 29, и вот к нам, наконец, попал картридж. Конечно, можно долго говорить о том, что переход в 2-D пагубно отразился на облике игры, что уменьшились размеры бойцов, что... а что, собственно, еще? Простите, но сохранился сам engine VF, то же трехкнопочное управление, те же суперудары — вся тактика осталась нетронутой, а это чистый плюс! К сожалению, бесследно исчезли некоторые (и далеко не самые худшие) бойцы, красивые заставки в начале, CD-шная музыка. Но ведь при всей своей визуальной неуклюжести это тот самый VF, в который у большинства из нас нет возможности сыграть на "Сатурне". Да, потерявший глубину трех измерений, он слишком прост со своими тремя кнопками, лишившимися смысла падениями с ринга, но я лично уверен, что Virtua Fighter 2 — предпоследний СЕРЬЕЗНЫЙ файтинг для 16-биток (последним будет SF Alpha 2 (SNES), надеюсь скоро о нем рассказать), после которого на Мегадрайве, скорее всего, вообще новых драк не будет...

greatdragon.ru



Действующие лица:

Вадим (ВД) — Любит ДУМать и играть с судьбой. Поклонник БГ.

Занятой Дядя Валера (ЗДВ) — Замечательно делает все, но сейчас занят более важными делами.

ЗЯ — Ассистентка Великого. Проявляется нежданно.

Могучий Леха (МоЛ) — Апологет Windows'95. Мечтает научиться писать антивирусы для компьютера CRAY.

Наташка Заводила (НЗ) — При ее появлении даже электромагнитные волны (включая свет и электричество) меняют фазу и удваивают скорость. Надеется только на себя. Даже при сборке компьютера. Говорит, что игры не любит.

Южный Муссон (ЮМ) — Аномальное явление природы. Источник всех бед.

— Обманули... — трепетала мысль в животе у Вадьки, пока он тянулся и нажимал кнопку включения своего НАСТОЯЩЕГО компьютера. Кнопка продавливалась удивительно долго. Но, чу... Выключатель наконец-то чмокнул, зашуршали вентиляторы, загорелись индикаторы, дернулась и прилипла к кинескопу свисавшая с монитора бумажка-памятка, и по экрану стали проскакивать строчки. Вадим пробовал их прочесть, но текст улетал твк быстро, что он только успел отметить, что язык вроде как английский. Наконец-то свистопляска кончилась, и на экране прочно обосновалась пара синих таблиц. Вадька смотрел на компьютер, компьютер смотрел на Вадьку, больше никого в комнате не было. Занятой дядя Валера (ЗДВ — называл его Вадька) помог выбрать и доставить аппарат и исчез, велев до прихода домашних ничего не трогать.

— Щазз! — Через полчаса все части уже стояли на столе, и Вадим возился с проводами и разъемами. Соединить блоки оказалось на удивление просто. Одному разъему на кабеле соответствовал единственный подходящий разъем на главном блоке. Было неясно, как подключать колонки, но Вадим помнил, куда их втыкали в магазине.

— Не было у бабушки забот, да купила порося, — всплыла любимая мамина фраза.

— Ладно, побольше бы таких забот, разберемся. Так... Посмотрим, что там про эту синеву в магазине на памятном листочке мне написали!

"...Синие таблички — это программа Norton Commander (NC). NC нужен для выбора файла в файловой системе компьютера. Файловая система включает три компоненты:

а) Носитель (обозначается прописной буквой с двоеточием). Например, A: — дискета, C: — внутренний жесткий диск, винчестер.

б) Директория или, что то же самое, каталог (в NC обозначается именем до 8 больших латинских букв и цифр) содержит файлы и внутренние директории. У каждой внутренней директории есть внешняя. Ссылка на внешнюю директорию обозначается двумя точками "..". Директория, у которой нет внешних (самая верхняя), называется корневой.

в) Файл (обозначается именем до 8 маленьких латинских букв затем точка и трехсимвольный ТипФайла). Например, command.com. Файл содержит или кодировки исполняемых чем-либо команд (.com, .exe, .bat, .mac), или закодированные данные (.txt, .tif, .gif), или параметры работы (.ini), или (бывает) комбинацию оного (.arj). Выбранные файлы при помощи NC можно легко использовать по назначению: программный код послать на выполнение, а данные "вручить" для обработки понимающей их кодировку программе.

— Как просто! — обрадовался Вадим, — надо только выбрать исполняемый файл игры, и играй, хоть обыграйся! Вона сколько файлов на экране. Он ткнул пальцем в крайний файл zap.exe.

— Ну-ка, какое у него назначение?

По квартире прошелся легкий муссон, куда-то сдуло памятку. И... ничего больше.

— Все-таки обманули!



* * *

От печалей Вадима отвлек звонок в дверь. Принесли телеграмму.

СТЫДНО, ГЕЙМЕР. ДЛЯ ВЫБОРА ПОЛЬЗУЙСЯ СТРЕЛКАМИ НА КЛАВИАТУРЕ ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПРАВО, ВЛЕВО, КАК ДЖОЙСТИКОМ (ОНИ РАСПОЛОЖЕНЫ РЯДОМ). ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ВЫБОРА — КЛАВИША ENTER. ЭТО АНАЛОГ КНОПКИ START. ВОСПРИНИМАЙ NC КАК БРОДИЛКУ. ПРОБУЙ МЫШЬ. ОСТЕРЕГАЙСЯ ЮЖНЫХ МУССОНОВ. НЕ ЗНАЕШЬ НАЗНАЧЕНИЯ ФАЙЛА — ОСТЕРЕГИСЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ.

ЗЕЛЕНАЯ ЯЩЕРИЦА

И закружился хоровод мыслей.

— ЗЯ! Старая знакомая! Сколько зим! Как прознала? Хотя Великий Дракон... Откуда? Если стыдит, значит есть за что... Действительно, расположение стрелок на джойстик похоже. Ну-ка, понажимаю.

— Блок, окаймляющий имя скачет, поддела сделано. А под каким соусом мышь пробовать? Как назначение файла узнать? Голова кругом. Заболел? Торопиться подожду.

Что ж, обращусь к друзьям. Как там у Визбора: "Не сочтите, что это в бреду". И вот уже гудит в трубке голос Могучего Лехи:

— А, привет, с лета тебя не видел. Какие синие таблички, какой Нортон? Я уже забыл, что это такое! У меня Windows'95 на Секстиуме! Ну что ты, все пристойно, просто так PentiumPro иногда обзывают. Слушай, правда, что твой ЗамечательныйДядяВалера аналог CRAY конструирует? Извини, старик, только по виндузам могу подсказать. До связи. Звони!

Да-а. Хоть МоЛ и классный парень, но облом. Остается Наташка-Заводила. НЗ тоже "классный парень", хоть и девчонка. А потому — мандражно. К девчонке за помощью, кабы чего не подумали...



Хоть Вадим и помнил, что НЗ славилась своими "помогунчиками" еще в прежней школе, где они вместе учились, но надеялся, что дома ее не окажется. Однако НЗ была дома и в это время меняла предохранители. У нее в квартире почему-то все время скакало напряжение.

Как обычно, НЗ все просекла все "с полуздравствуй".

— Все играешь? Ну и кто ведет в счете?

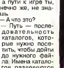
— Ничья, но жду пенальти. Не в курсе, в каком углу ловить?

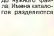
— А точнее?

— На столе у меня компьютер, на компьютере какой-то Нортон, на Нортоне таблицы, на таблицах... как ее... файловая система. И в каком-то углу этой файловой системы запрятаны игры, до которых охота добраться. Мне час назад их запускали.

И Вадим рассказал обо всех своих манипуляциях с приобретением О...

— Экран у тебя не тактильный? Тогда руками тыкать действительно бесполезно. У тебя не запустился ZAP? Закажи мессу ангелу-хранителю твоей железяки. Эта штука стирает все файлы в каталоге. Можно порушить систему. Ну и что, что ты не католик. Ну, а пути к игре ты, конечно же, не знаешь.





— А что это?

— Путь — последовательность каталогов, которые нужно посетить, чтобы дойти до нужного файла. Имена каталогов разделяются

обратной косой чертой. Самый первый корневой каталог имени не имеет и вместо него записывается буква носителя. Например, C:\DOS\ — путь к системным файлам, скорей всего у тебя такой каталог имеется. Вообще-то путь к текущему каталогу NC показывает в верхней строке.

Вадька не мог припомнить, когда ему становилось так же скучно. Только перспектива добраться-таки до ИГРУШКИ поддерживала его волю.

— Лишний раз убеждаюсь, — подумал он, — что у девчонок в мозгу два центра речи.

А вслух сказал:

— Во заморочила голову. Ты мне по буквам скажи, что делать.

— Если не знаешь ни пути, ни названия файла, остается бродить и надеяться на интуицию. Мне интуиция подсказывает, что игры обычно записывают в каталог GAME. Вообще-то "бродить по системе" — это спускаться во все подкаталоги, какие увидишь. Как в пещерах с разветвлениями. Спуститься — выделить имя подкаталога и нажать Enter. Подняться — выбрать ссылку в наддиректорию ".." и тоже нажать Enter. Какие там у тебя каталоги в корне носителя?

Вадим принялся перечислять труднопроизносимые названия:

— Наверху таблицы C:\, в таблице DOS...

— В этом каталоге обычно находятся файлы системы...

— NC

— Это каталоги программы нортоновской бродилки, что сейчас у тебя работает. Похоже на змею, кусающую себя за хвост.

— MOUSE

— Здесь программы поддержки манипулятора "Мышь".

— PROG

— Наверное, здесь программы для взрослой работы.

— RUS

— Обычно в этот каталог записывают русификатор для поддержки кириллицы.

— И все...

— Так, дай подумать.

— Может мне документацию посмотреть?

— Лично я с большей пользой читаю Чехова и Достоевского. У тебя машина новая? Значит, программ в ней пока мало записано. Попробуем-ка их все вытянуть. Нажми-ка одновременно клавиши Alt и F7. Нет, F8 не надо. Не торопись, получится. Одновременное нажатие это специальный навык. Правильно так: нажми сначала серую клавишу Alt и, удерживая ее, ткни в F7, теперь Alt отпускай. Должна появиться панель управления поиском. Посмотрим, куда твои игры запрятали!

— Да. Что-то появилось.

— Это оно и есть. Видишь две звездочки через точку? Щелкни туда левой кнопкой мыши. То есть мышиный указатель туда передвинь, а мышь оставь на столе.

— Постой, дай освоиться. Мне с джойстиком привычнее... Попал!

— Теперь вместо последней звездочки после точки набери "exe" и щелкни мышкой на OK.

— На экране еще какая-то штука появилась, там каждая строчка на exe кончается.

— Это список всех программ. Просмотри его весь, листание стрелками вверх и вниз. Может, на что душа отзовется.

— Смотрю... Вот мое любимое слово GAMES. Этот подкаталог внутрь каталога PROGR запрятан.

— Выделяй строчку с ним и Enter нажми. Что видишь?

— У меня снова на экране только таблички каталогов; текущий путь C:\PROG\GAMES\D. И файл с exe выделен.

— Выделен? Дави Enter. Сами игры не по мне. Я сделала все, что могла. Больше помочь ничем не могу. Ой, сквозняк откуда-то. Сейчас я форточку закро...

Связь оборвалась. За окном все пронзительнее завывал ветер, а на экран выплыло зловещее слово DOOM.

Продолжение следует.

Автор настаивает, что случайные совпадения персонажей с реальными людьми действительно случайны.

Авторы рисунков к пьесе: Иван Отчик (ред.) – 2 рис., Mr JV (г. Омск) – 3 рис.



СБОРКА ПРОСТЕЙШЕГО

Уважаемые читатели!

Итак, вы собрались написать про любимый МК ("Мортал Комбата", конечно) в наш журнал. Берете два двойных листка в клетку или даже тетрадку, и начинается мучительный процесс по написанию в первый раз текста. Вышло — не очень. Берете еще листок и текст переписывается еще раз, вышло — лучше. Теперь текст переписывается, чтобы не опозориться с корявым почерком. После этого текст снова оказывается "не очень". Еще раз переписывать?!

Чтобы сто раз текст не переписывать, существует компьютер. "А деньги! — воскликнете вы, — Он же, зараза, столько денег стоит!" "А вот и нет" — ответим мы. Компьютер, на котором можно набрать и отредактировать текст, стоит не очень дорого. Собрать же такой компьютер — просто интересно и поучительно как конструктор.

Надо отметить, что это дело достаточно сложное. Собрать из запчастей, а главное все купить, чтобы не обманули, сможет не каждый. Самостоятельно браться за такое дело стоит наверное ребятам старше 14 лет. Я также уверен, что некоторые редкие запчасти можно найти только в Москве или Санкт-Петербурге на специальном радиорынке и потратить на это немало времени.

Сейчас можно приобрести дешевый компьютер на распродаже старой техники — при этом цена оказывается порядка 200 долларов. Обычно это компьютер с процессором 286 и так называемым EGA-монитором. И то и другое окончательно устарело. Но главная беда в том, что такой компьютер нельзя модернизировать по шагам, приобретая лишь отдельные запчасти и не делая при этом больших разовых покупок. Поэтому лучше не связывайтесь с этой древностью.

Впрочем, иногда продают старые компьютеры с VGA или SVGA-монитором за ту же цену — этот вариант лучше, здесь можно и рискнуть, но при наличии знакомого, который сможет по дружбе вам проверить две вещи: включается ли он вообще и нет ли сбойных блоков на винчестере. Наличие сбойных блоков на винте превратит ваше владение в источник постоянных неприятностей. Вообще, покупка техники, уже у кого-то поработавшей, всегда рискованна, поэтому подумайте дважды вместе с родителями.

Но если вы все-таки хотите попробовать самолично собрать компьютер, то читайте статью дальше.

Итак, сколько денег нужно будет потратить?

250-280 долларов. Это тот минимум, с которого придется начать. Плюс добавьте 30 долларов на тот неизбежный случай, когда вы что-нибудь запорете и придется покупать что-то заново. Так что 310 долларов как с куста.

Эта сумма подразумевает, что ваш компьютер будет собран из новых, неиспользованных ранее запчастей. Поэтому придется чем-то пожертвовать. Есть предложение — сэкономить на мониторе. Существует целый класс мониторов, которые вы не увидите в рекламе, и которыми редко комплектуются собранные на заказ компьютеры. Это черно белые SVGA-мониторы. Настоящие программисты (хакеры) их обожают. Главным образом потому, что от них мало устают глаза. Так что для работы — он просто идеален. И играть на нем вполне можно. Вначале немного непривычно, а потом так фанатеешь, что просто караул. Тем более, что они потенциально менее вредны, чем любые прочие. А стоят в два с лишним раза тоньше, меньше 100 долларов. Обычно $80-95. Ваш сосед, гордый обладанием настоящего компьютера "Вист", наморщит свой буржуйский нос, если вы попробуете заикнуться, что у вас черно-белый монитор. Не тушуйтесь, он кроме факта обладания, ничем другим похвастаться не сможет. Долой снобизм, да здравствует практицизм. Черно-бело — это круто!

Попросите или даже приплатите, чтобы монитор проверили не только "на включение", а "на картинку". Вы должны узреть своими глазами какую-либо картинку на экране своего будущего монитора. Обратите внимание не слишком ли при этом кривой получается экран.

Если вы со мною не согласны, и черно-белый — для вас "что-то не то", или денег куры не клюют, то дальше не читайте. GOTO END. Если согласны — GOTO DALSHE

DALSHE. **Все остальное.**

На самом деле для работы компьютера достаточно всего одного флопли-дисковода, чаще называемого "флопом". В него вставляются дискеты. Это уже может обеспечить вас возможностью загружать с дискеты операционную систему, запускать текстовый редактор и набирать, как и было обещано, текст статьи в редакцию "Великого Дракона".

Кроме всего прочего, вы сможете потом добавить в ваш компьютер винчестер (когда немного

greatdragon.ru

поднакопите денег — еще долларов 200) и превратите ваш компьютер в полноценный компьютер — простите за каламбур.
Если честно, то для владельца цельнокупленного компьютера работа с одним флоппи-дисководом — мука, и он с готовностью вам это подтвердит. Ведь он привык играть в большие игры, размер которых иногда превышает 600 Мегабайт, а у нас с вами всего на дискету помещается 1 Мегабайт и еще одна мегабайтова половинка.
Но учтите тонкую разницу — ведь наш компьютер для игр и не предназначался. Он для работы — для набора текстов и программирования. Сразу к этому приготовьтесь.
Итак, дисковод. К его приобретению нужно отнестись серьезно, ведь он-то у нас с вами единственный пока. Тем более, что "современные" 3-х дюймовые флоппи-дисководы иногда барахлят и отказываются читать дискеты, просто так, по настроению. Поэтому при покупке придется прибегнуть к крайнему средству — помощи папы.
Старые добрые времена, когда любой компьютер был оборудован 5-и дюймовым дисководом, уже не вернуть. Приходится идти в ногу со временем и советовать вам все-таки остановиться на покупке 3-х дюймового. На каждую дискету такого дисковода вмещается 1,44 Мегабайта информации. Дисководы прочих размеров не стоят вашего внимания, хоть и стоят совсем копейки, тьфу, центы.
Лучшие дисководы из доступных на московском рынке — дисководы фирмы TEAC (по-русски читается "ТИК" или "ТЕАК"). Но они и самые дорогие — около 40 долларов. Подешевле — похуже. Средний, неплохой 3-х дюймовый дисковод стоит около 30 долларов. Да! Не забудьте купить коробочку дискет.
Корпус для компьютера. Они обычно продаются вместе с блоком питания, спрятанным внутри. Здесь не стоит особо изгаляться. Купите что попроще и подешевле — мини-таузр. Это такой корпус, который ставят вертикально. По цене это что-то около 40 долларов. Кстати! Б/У-шные (то есть бывшие в употреблении) лучше не покупать. Все дело в том, что старый, уже основательно поработавший блок питания может раньше времени отказать и сжечь вам все остальные комплектующие. Поэтому лучше здесь не рисковать и купить новый.
Требуется еще приобрести клавиатуру долларов за 15 – только обязательно новую, рекомендую фирмы "Чикони" ("Chicony").
Купив монитор, корпус, флопп и клавиатуру, собрать компьютер мы еще не сможем – требуются еще кое-какие запчасти. Что еще потребуется докупить – читайте в следующем номере.
В принципе вы можете сразу заказать сборку такого простейшего компьютера без винчестера какой-нибудь небольшой фирме долларов за 400. Возможно, что им самим будет интересно собрать этот раритет. Покажите им эту статью, может быть она им тоже будет интересна.
END

Скрипучий Боевой Робот

Компьютеры MULTIMEDIA!
– на базе процессора 5x86-120 МГц – от 4.367 тыс.руб.*
– на базе процессора PENTIUM – от 4.760 тыс.руб.*
* по курсу на 01.01.97 г.
Компьютеры включают цветной SVGA-монитор (Low Radiation, .28), 6-ти скоростной CD-ROM, SoundBlaster, звуковые колонки, 1 год гарантии.
Все компьютеры собираются из современных комплектующих на базе шины PCI, с учетом пожеланий клиента и дальнейшей модернизации без больших затрат.
Возможна также модернизация Ваших старых IBM-совместимых компьютеров, включая портативные.
Тел. (095) 958-5857, 958-5783 (с 11 до 18 час.), пейджер 238-2101 абонент 352 или 7177
фирма "Шворцъ"



Наш адрес:
г. Москва
м. Алексеевская
Звездный б-р
д. 21, офис 525

Телефоны:
215-5701
215-2775
215-2857
E-mail rsprog@dol.ru

greatdragon.ru



Обыкновенный полдень одного из ничем не выделяющихся дней 2128-го года. Вдоль по проспекту, заставленному термоактивными рекламными стендами медленно шагает седой, но вполне крепкий старикан. Навстречу ему, в полуметре от земли, выжимая максимальную скорость из своего новенького драйв-борда, несется парень лет одиннадцати-двенадцати с диким криком: "Эй, ты, ..., посторонись!" Моментально сгруппировавшись, старик делает в воздухе сальто и,

Итак, включив свой восьмибитный агрегат, вы видите некое подобие заставочного ролика. Он гораздо прозаичнее, чем мое вступление, но все же из него вы сможете узнать, что случится с теми, кто покушается на суверенитет матушки-Земли. Добавьте немного фантазии, и перед вашими глазами знакомая до боли картина: очередному инопланетному диктатору не хватало собственной галактики, и на глаза ему, как всегда, попалась маленькая голубая планетка... Далее без комментариев...

Узнав о приближении вражеской армады, большая часть населения Земли спешно "рассосалась по щелям". Те же, кто не успел эвакуироваться, начали усиленно искать крайнего. Им оказался спец по "всяким пожарным случаям" капитан Макс Меверик. Утешая себя банальной фразой "главное, не победа, а участие!", Макс, после окончательного поражения земного альянса, начинает практиковаться в проведении крупномасштабных диверсий в тылу врага... Пока вы медленно выплываете из транса, в который вас ввело мое блестящее повествование, я постараюсь вкратце объяснить значение 2-х странных надписей, неожиданно появившихся под названием игры. NEW GAME при ближайшем рассмотрении оказывается всего лишь STARTом, ну а PASSWORD, он и Африке PASSWORD. Количество оных (ну, кодов, то есть) равно A = 10!/6!= 5040 (дети, учите математику!), что в переводе на русский означает: набирая каждую комбинацию за 5-6 секунд (если сумеете), вы потратите на нахождение всех кодов около восьми часов непрерывной "работы". Тем не менее, нехороший компьютер выкинет вас в основное меню, если вы не наберете верный код за 15-20 секунд. Посему — дерзайте, если вам лень заглянуть в один из прошлых номеров "Великого Дракона", а еще лучше — слушайте дальше!

...Так-с, если вы окончательно проснулись, то жмите на START, и да будет дрожать зло под стоптанным каблуком вашего кирзового сапога (во завернул!)!

УРОВЕНЬ 01.

Неожиданно обнаружив своего героя в весьма неплохой интерпретации трехмерного пространства, вы начинаете беспорядочно и хаотически нажимать на кнопки. Вскоре вы выясняете, что Макс умеет ходить, прыгать ("А", "Турбо-А"), стрелять ("В", "Турбо-В") и кидать взрывчатку ("А", в прыжке "В"). Если зазеваетесь и не уничтожите пару-тройку летящих на вас "электронных жуков", то узнаете также, что Макс умеет и погибать. А пока этого не случилось, помогите ему уничтожить зеленые пушки, очень смахивающие на автозаправочные счетчики (не забудьте подбирать взрывчатку, которую они оставляют). После того, как вы пополните запас энергии (его вам "подарит" после своей смерти прыгучая "электронная блоха") и разберетесь с агрессивными летающими рыцарями, вы увидите дорожку, ведущую влево. Киньте взрывчатку в темный закоулок и зайдите в открывшийся проход. Пока Макс будет ловить странный предмет из рук неизвестного доброжелателя, ему незаметно прибавят жизнь, а я пока быстренько поведаю вам об оружии. Оно бывает двух видов: линейное и плоскостное. Чтобы его поменять, используйте SELECT. То, которое у вас на экране, пополняется шарами с буквой "W", другое же — шарами с буквой "L". Запас гранат пополняется капсулами с буквой "В". Кстати, о гранатах: если зажав прыжок, дождаться момента, когда Макс начнет переворачиваться, и затем кинуть гранату, то она (они) полетит не как обычно, а удаляясь от нашего героя по спирали, обеспечивая максимальный destruction!

Пока я вас тут старательно загружал боеприпасами, Макс уже успел "поживиться" и, выйдя на открытый простор, робким выстрелом из бластера уничтожить пару пушек противника. В ответ на это со всех сторон повылетали "жуки", но вскоре от них остались лишь буквы. Подобрав в узком переулке одиноко летящую защиту и уничтожив странных существ, похожих на водолазов, Макс приступает расстрелу многоствольных самоходных установок, самозабвенно вылезающих из бездонной черной дыры (если их быстро кончить, они могут оставить восполнитель энергии).

После того, как вам это надоест, еще немного постреляйте, а затем, когда экран опустеет, бросьте в прыжке вращающуюся гранату: если вам повезет, то вылетевшее устройство перенесет вас в подпространство, где без риска для жизни Макс сможет пополнить (если успеет) все, что только восполняется.

Если же вы обломались, постарайтесь хотя бы увернуться от падающих на вашу голову камней, а не то вскоре вам придется задуматься о бренности бытия. Так или иначе, но неожиданно появившаяся кикозина (местный диалект, абстракция, существо, не поддающееся описанию) ненадолго прервет ваше победное шествие. Маневрируйте по зеленой части экрана и скрупулезно добейте ее из бластера:

greatdragon.ru

схватив обалдевшего пацана за шкирку, спокойно произносит: "Послушай меня, щенок! Когда ты еще не догадывался о существовании горшка, я уже успел перелопатить такую кучу всякой нечисти, что тебе за всю твою жизнь не разгрести! Так что впредь помни об уважении к старшим". И отвесив парню смачный фофан, старик побрел дальше, погружаясь в свои воспоминания. Ведь сорок лет назад, во времена Великого Противостояния, он был известен как легендарный MAX WARRIOR...



после десятка попаданий ее рожа попадет на страницы некрологов, а Макс с упорными боями станет продвигаться дальше. Подберите буквы, благо они бесполезно валяются на дороге, отбейте у "жуков" защиту и, после того, как обогнете длинный дом, преграждающий вам путь, запустите в торец этого дома гранату. Войдя в открывшийся проход, Макс полностью восполнит энергозаряды своего бластера (вот теперь повеселимся!).

Дальнейший путь нашего героя по обилию дыр в полу напоминает швейцарский сыр, с той лишь разницей, что из этих дыр бесконечным потоком лезут разнообразные порождения неудавшихся технологических экспериментов (невдомек бедолагам, что оружие-то у Макса бесконечное). Берите все, что плохо лежит, взрывайте все, что плохо стоит и, поймав напоследок защитное поле, приготовьтесь к встрече с боссом. О, а вот и он, легок на помине! Да это же зеленый змий (правда, с фиолетовой головой, но это детали!) Пьянству бой!

Макс, в рамках антиалкогольной кампании, решил задать негодяю перца, и когда, изрядно насажав гаду бластером в "табло" и закидав его гранатами до смерти, наш герой повернулся и уже собрался сказать в камеру: "И вот так будет с каждым, кто...", появившаяся надпись BONUS оборвала его на полуслове. Из заставки мы ничего, кроме того, что дошедшая через год до Плутона информация о первых победах Макса была весьма буйно воспринята местными иммигрантами, не узнаем никогда. Ну и не надо!

УРОВЕНЬ 02.

Раздобыв у гала-спекулянтов по дешевке старый ракетный ранец, наш герой, судя по всему, собрался очистить от нечисти одну из главных артерий мира. Немного присмотревшись, мы замечаем, что родная Волга весьма переменилась со времени последнего съезда народных депутатов. Нет, нет, обещанной экологической катастрофы пока не произошло, но обилие электрифицированного "населения" наводит на грустные размышления. Что надо сделать, чтобы поднять настроение? Правильно, пострелять! И уничтожив три шеренги "жуков", Макс повеселел прямо на глазах. Берега реки явно не располагают целительной энергией, поэтому ваша задача сводится к тому, чтобы расчищая себе путь бластером, "плыть" по течению. Все же стоит сказать несколько слов о местной фауне. В этом сезоне в окраске "жуков" и летающих видеокамер преобладают темные тона. Добавьте несколько энергозарядов, и ваш противник превращается... превращается... в элегантный шар с буквой! Тьфу, заболтался я тут с вами! Так на чем я остановился?! — Ах, да! Летим мы, значит, с Максом автостопом, а тут, откуда не возьмись серые статуи, медитируют, гады. Ну, глотнули мы "Фанты", их как ветром сдуло, прикинь! Прикинув, не забудьте взорвать пушки (гранаты никто, кроме них, не оставляет). Вдруг вода забурлила, и оттуда показалась голова с огромным шипом. После того, как отправите ее в "страну вечной охоты", не отвлекайтесь на вторую, а лучше уничтожьте гранатой пушку, стоящую перед каменным заслоном, и попадете в пространство (как в первом уровне), где и совершите обряд капитального восполнения. После этого отбейте у наивных "жучков" защиту и, пролетев вдоль берега, восполните свое оружие и уровень гранат с помощью бластера. Затем, непременно уничтожьте "пьяных" синих рыцарей, летающих из стороны в сторону (они нередко оставляют жизни "1 up") и, увидев, что ваш путь начал менять форму, киньте гранату в левый верхний угол первой "бухты" (понимаю, звучит занудно, но игра стоит свеч). Зайдя в открывшийся проход, Макс дико заорет: "Перекур!" За это время его энергия возрастет до максимума. Теперь вам останется только "причесать" выпрыгивающих из воды спиногрызов и, уничтожив батальон отборнейших электронных наворотов, встретиться с боссом. Да, если вам удастся потерять часть своей энергии, немедленно восполните ее, разбив шары, которые выпускают серые ракетные рыцари.

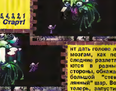
Ну и ладушки! It s time for lunch! В скорбной роли босса на этот раз выступает роботизированный парень с пушками вместо рук. Если он сдастся вам после предупредительного выстрела в голову, отнесите это в пользу ваших дипломатических качеств. Если же нет (что наиболее вероятно) — то, стреляя в пластину над головой монстра, дождитесь, пока пушки прекратят стрельбу, а затем загоните с помощью бластера змей туда, откуда они вылезли. И все, Телемаркет! Говоря о заставке, замечу, что все нижесказанное ни в коем случае не является рекламой для подрастающего поколения! Итак, Макс, приняв приличную дозу LSD, закрыл глаза в предвкушении очередного глюка, но отчетливые и резкие звуки выстрелов так и не позволили ему как следует "отъехать". Разъяренный случившимся, Макс бросается искать виновников.

УРОВЕНЬ 03.

"Кто стрелял?!" — кричит наш герой, и электронная блоха спешит взорваться, дабы не видеть дальнейшего. "Кто стрелял?!!" — и высунувшееся было из лавы пушки спешат убраться обратно, чтобы избежать шквального огня бластера. "Кто стрелял?!!!!" — и вооруженный до зубов клин "электронных жуков" распадается на составляющие от звуков голоса недовольного капитана... "Так кто ж все-таки стрелял? — думает понемногу успокаивающийся Макс, глядя на пустеющее с каждой секундой поле битвы, — Неужели я?!" С такими размышлениями он подходит к озеру с кипящей лавой. Враги к этому времени уже очухались и начали пошаливать, так что держите ухо востро! К счастью, в озере есть безопасные платформы (на них стоят пушки, но кто ж на это смотрит!) Перемещаясь по ним, ориентируйтесь по своей тени, иначе рискуете лажануться и поджарить Максу пятки. Увидев зеленое "дышащее" тело средней упитанности, разнесите его гранатой (от выстрелов из бластера оно плодится как муравьи на куске сахара). Да, помните про плоскостное оружие: оно не раз вытащит вас за уши из, казалось бы, безвыходной ситуации. Но вот и твердая земля; что-то тут больно много нечисти — непорядок! Один лишь выброс вращающихся гранат (желательно пятого уровня), и парни исчезли, как трезвенники после выпускного бала. Кстати, видите извилистые выступы слева (да, да, похожие на мозги)? Запустите гранатой во второй от конца коридора выступ, и в открывшемся проходе вы восполните уровень оружия и гранат до максимума. Но вот коридор неожиданно обрывается, и перед Максом возникает узкий мост (шаткий веревочный?! — Нет, это уже Donkey Kong). Невероятная тишина наводит на мысль о том, что здесь что-то не так. И какую же радость доставляют вам вылетевшие через секунду "жуки"! После этого даже то, что мост начинает извиваться под Максом, не испортит вам настроения. Если, конечно, вы не рухнете в пустоту. Поэтому я рекомендую (да простит меня G.Dragon) не шататься из стороны в сторону, а, изредка подпрыгивая, держаться поближе к середине моста. Пройдя мост, вы столкнетесь с двумя наглыми зелеными абстракциями (ой, мама, я хочу сойти с этого аттракциона!), которые попытаются закидать вас слизью. Если к этому времени вы обзаведетесь защитой, то используйте ее как таран: лучше потерять защиту, чем часть своей энергии.

Далее Максу опять придется пройти через озеро с лавой, но на этот раз платформ станет меньше, а пушек — больше, да еще из лавы периодически будут вылезать какие-то скользкие твари! Фи, какая гадость! Но вот все уже позади, и вы стоите, глядя на огромных размеров мозг... Звучит тревожная музыка... Неожиданно появляются половинки уродливого лица, которые, соединившись с мозгом, образуют голову. Через несколько секунд это создание уже стреляет в вас, время от времени раскидывая мозгами (в прямом смысле слова), чем доставляет вам массу неудобств. Так, сынки, чтобы вы зря не парились, пытаясь высосать голове глаза или откусить нос, я вам сейчас расскажу, как "дать ей в бубен", не испытывая ни морального, ни физического ущерба. Итак, стоит дать голове по мозгам, как последние разлетаются в разные стороны, обнажая большой "стеклянный" шар. Вот теперь, запустив по нему гранатами, отойдите от нижней границы экрана, не прекращая стрелять из бластера. Затем перепрыгните летящие куски мозга, дождитесь момента соединения и вновь повторите указанный маневр. Если вы умеете нажимать кнопки, то вскоре увидите, как расколовшись надвое, голова разлетится в разные стороны, а вам начислят BONUS. Просмотрев на этот раз заставку, можно заключить, что увидев над родным городом знакомый столб от взрыва нейтронной бомбы, Макс оседлал мотоцикл, чтобы надрать ... тем, кто неосторожно обращался со спичками.

Сейчас мозги пойдут на взлёт...



10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 – Старт!

УРОВЕНЬ 04.

Как сказал Гагарин: "Поехали!" На этот раз не автостопом, так как Макс наконец-то обзавелся собственным мотоциклом. Пока наш герой осваивал управление "железным конем", на дороге появилась куча "черных клякс". Приняв их за разлитое масло, Макс предусмотрительно свернул, и правильно сделал: через секунду "кляксы" начали взрываться, обнаруживая в себе по 100 кг тротилового эквивалента каждая! Стерев холодный пот со лба, парень принялся уничтожать огромные синие морды, мирно маячившие впереди. Затем, разобравшись с лихачами в узком переулке, наш новоявленный байкер на полной скорости вылетел на светлую аллею, заставленную пушками. Вот где проверится ваше знание руководства по эксплуатации мотоцикла! После того как Макс благополучно объехал (или уничтожил!) все пушки, открывшееся его глазам однообразие дороги и вылетающих гадов чуть было не повергло его в сон. Вы-то, я надеюсь, не уснете и вовремя уничтожите гранатой пушку, неожиданно появившуюся в одном из левых ответвлений дороги. — Как это, зачем?! Затем, чтобы открыть секретный проход и восполнить энергию нашему "спасителю вселенной". Затем, мне думается ... э-э, Макс, ты за дорогой-то следи! Чего ты сказал? — Я тебе сейчас голову отгрызу, чебурашка нечесаная!.. Хм, извините, это я не вам... Ну так вот, заглядевшись на странные летающие существа, похожие на шлемы викингов (только рога набекрень), наш герой едва не рукнул в открывшуюся на изломе дороги пропасть. К счастью, он вспомнил про

greatdragon ru

прыжок (для увеличения длины полета держите "вперед", для ее уменьшения — "назад"). Вылетев по кривой на неразрушенный участок автострады, Макс собрался было перевести дыхание, но полчища "жуков" и извилистая, как путь алкоголика, дорога не позволили ему сделать это. Но вспомнив свое оружие и понабравшись терпения, Макс уже был готов к затяжным прыжкам, как юный пионер к строительству коммунизма (неудачное сравнение, да?). После 115,5 прыжков стало понятно, что дело подходит к концу. Увидев за узким участком дороги три синих морды, вежливо (с помощью джойстика) посоветуйте Максу повернуть влево, а иначе не сумеете взять защиту. И опять поскакали ..

Вдруг неожиданно возникшее в воздухе нечто тупо уставилось на Макса своими блестящими сенсорами. "Ты кто?" — спросил наш герой. "Сам ты кто?!" — обиделось нечто и бросило в Макса большой зеленый шар. После этого началась глобальная потасовка с использованием всех видов оружия. Не забывайте прыгать, и вскоре вы устроите этому механическому недотепе "закат солнца вручную", а сами перейдете в следующий уровень. С заставкой все ясно без слов. Макс, поддав газу, взлетел так высоко, что согласно грузинской пословице, должен был упасть очень сильно... И упал. Причем так, что даже не понял куда! Так выпьем же за... Кхе, кхе, в общем слушайте дальше.

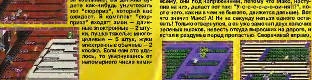
УРОВЕНЬ 05.

Решив поконкретнее сориентироваться на местности, Макс немедленно начал расклеивать объявления следующего характера: "Мужики, кто знает, где я, пусть позвонит мне по пейджеру: 223-322-223-322!" Немного оглядевшись, наш герой осознал, что находится он, однозначно, не в колхозе "Светлый путь", и поэтому снял свой бластер с предохранителя. Вдруг из разваливающейся прямо на глазах стены вылетело говорящее существо и с криком: "Эх, замочу!" удалилось за экран (кстати, если успеть его подстрелить, можно заработать "1up"). Смотрите, не упадите в яму, благо она весьма удачно поставлена на дороге. Далее из-за обилия стреляющих порождений буйной фантазии программистов вам покажется, что лучше все-таки было упасть в яму, но экран этого не позволит. Поэтому прыгайте, стреляйте, и да отскочат от вас пули (вам же в голову! Ха-ха, черный юмор). Пытаясь уйти от безысходности, наш герой раскидывает гранаты вправо и влево и неожиданно для себя в правом углу серого здания обнаруживает секретный проход, в котором ему прибавят жизнь. Затем, пройдя по коридору с натренированными самоубийцами, мечтающими умереть с вами за компанию, вы должны будете как-нибудь уничтожить тот "сюрприз", который вас ожидает. В комплект "сюрприза" входят: змеи — длинные электронные — 2 штуки, пушки тяжелые многоцелевые — 5 штук, жуки электронные обычные — 2 косяка. Если вам это удалось, то увернувшись от непомерного числа камикадзе, вы начинаете плавно перемещаться на платформе влево. В это самое время на вашу жизнь будет покушаться огромное число всяких тварей. Не позволив добраться до вас наивным самоубийцам, вы, изловчившись, бросаете гранату в темный участок дороги (около зданий), находящийся как раз между двумя парами стреляющих пушек. Все взрывается, а Макс, зайдя в открывшийся в полу секретный проход, восполняет свой жизненный запас. Ну, теперь не грех и с боссом встретиться!

А вот собственно и он. После потемнения экрана на вас начинает надвигаться еще одно техническое новшество. Его размеры, конечно, впечатляют, но отсутствие мозгов и разнообразия вариантов атак порождает единственно верную тактику: прыгая, двигайтесь по центральной линии и направляйте всю свою боевую (не)мощь (ненужное зачеркнуть) на голову босса. При удачном исполнении вражина склеит ласты после трех-четырех "наездов". Написав на стене: "Здесь был Макс", мы переходим в следующий уровень. Ах да, чуть не забыл про заставку! Значит так... Темно... Появляется экран, а на нем какой-то парень при полной амуниции. Наверное, главный босс... О-о-о-х что он обещает!!! Далее следует непереводимая игра слов и выражений с использованием местных диалектов.

УРОВЕНЬ 06.

Немного переоценив значение слов главного босса, Макс решил немедленно отомстить. С криком: "Я мстю, и мстя моя страшна!" он врывается в главную наземную базу противника, и его тут же огревает огромной булавой по голове робот-охранник. Вот, казалось бы, и облом, но не тут-то было! Со звездочками перед глазами, еле держась на ногах, наш герой все же умудряется (при вашем непосредственном руководстве) открыть гранатой секретный проход во второй "двери" от начала "казармы" (увидите — поймете). Вот теперь, с максимальным оружием, от которого даже самые стойкие роботы помирают после трех попаданий, можно, держа зажатой кнопку стрельбы, начать отвлекаться на интерьер. Кстати говоря, пол здесь клевый: синий, зеленый такой! Что? — Не различаете! Ну и ладно! Главное не наступить на мигающие желтые сегменты в виде полос (судя по всему, они под напряжением, потому что Макс, наступив на них, делает вот так: "У-е-е-е-е-е-о-ои-ия!!!", после чего, как ни в чем не бывало, движется дальше). Вот что значит Макс! А! Ни на секунду нельзя одного оставить! Только отвернулся, а он уже замочил двух колючих зеленых ишаков, невесть откуда выросших на дороге, и встал в раздумье перед пропастью. Сворачивай вправо,





greatdragon ru



идиот! Фу, пронесло... Пройдя по левой стороне пропасти под шквальным огнем неприятеля, вы волей-неволей задумываетесь о том, чтобы купить большую баллистическую ракету "земля-земля" (в глазах мелькает зловещий огонек). Но лучше забудьте об этом и, уничтожив старую знакомую кикозину из первого уровня, подивитесь строительству коммунизма на инопланетной почве. Здесь все электрифицировано (под напряжением, то есть), а, как известно, коммунизм = советская власть + электрификация всей страны. Не хватает лишь советской власти. Но вот "испытание на проводимость" пройдено, и замочив еще одну кикозину и двух "слизняков" из третьего уровня, Макс приступает к показательному отстрелу "жуков" (чтоб другим не повадно было!)

Когда "следующего" не оказалось, наш герой, разбежавшись, перепрыгнул очередную пропасть и, взорвав пушки, очутился прямо перед "конторой" зам. главного босса. "Ню, ню!" — только и успел выдавить Макс, прежде чем его втянуло в лифт и потащило наверх. Наверху оказался отнюдь не офис шефа, а странного вида темное абстрактное помещение. Расколовшаяся прямо на глазах Макса капсула, освободила некоего Red Devil, который раскинув огромные красные лапы будет маячить перед вами и забрасывать Макса электрическими ловушками, смахивающими на примитивные электрофорные машины из кабинета физики. Эх, школа! Но не будем о грустном... Все, что от вас требуется, стрелять в пупок до тех пор, пока он не развяжется.

После этого можете спокойно насладиться конечной (почти) заставкой. О, а вот и она! Ба, родной английский текст! Не буду раньше времени говорить о смысле этой писанины (захотите — сами переведете), потому... Эй, люди, не нажимайте Reset! Если у вас хватит терпения битых две минуты смотреть на однообразную картинку идущего Макса, то вам напишут (по-английски, конечно!), что для особо крутых геймеров предоставляется возможность окончательно завершить разборку в седьмом уровне! Ну вы, конечно, раскатываете губы на полную длину, а тут, раз, и оказывается, придется парить шесть уровней усложненного варианта. Если вас это не пугает — слушайте дальше.

УРОВЕНЬ 07.

Ну вот и добрались... Макс, ты что, новый ракетный ранец приобрел? Ах, старый! Ну да ладно, в любом случае "ATTENTION"! Подлетаем к основной базе противника... Наш герой явно выбрал не тот путь: пушек здесь больше, чем воды в организме человека. Правда, при умелом общении с гранатой типа Ф-1 (але, это начальная военная подготовка? — Ой, извините, ошиблася!) пушки могут послужить материалом для восполнения вашего оружия. А если вам удастся еще и от пуль увернуться, то к двери вы можете прийти полностью упакованным. А вот вроде и она (какая же из трех?). Да не надо стрелять! Просто подойдите к центральной, "дерните за веревочку —дверь и откроется". Так мы, вроде бы, inside! Дабы не слышать скорбного похоронного марша, не лезьте на рожон, стараясь уничтожить всех и каждого, кто попадется на вашем пути (что хорошо, так это то, что "своих" здесь нет!). Ваш темперамент должен быть соразмерен уровню вашего оружия. Вскоре возможностей для маневра станет меньше, а врагов — больше. Тем не менее, часть пола окажется под напряжением. Поэтому постарайтесь или прыгать, или стрелять, а лучше — и то, и другое, и побольше! Если вы прошли этот участок, то приготовьтесь к встрече с булавами. Восполнения оружия здесь не будет (по крайней мере, я его не нашел), следовательно, "мракобесить, мракобесить, мракобесить" — вот единственный выход из положения. Если вы надумаете упасть в яму, то забудьте обо всем вышесказанном; если же нет, то используя плоскостное оружие, постарайтесь уничтожить стоящие здесь же в изобилии пушки, и загнав огромную змею обратно в ее логово, бросьте гранату в яму, прямо по центру экрана. Зайдите в открывшийся на границе пропасти проход и совершите драгоценный перекур. Теперь, стараясь не потерять ни капли драгоценной энергии, уничтожьте летающих "жуков" и, взяв защиту (если сумеете — две!), будьте, как говорится, готовы. А вот и босс, правда, пока на экране (можно построить ему рожи!). Извините, я погорячился: вы с ним уже один на один в открытом космосе! Помните, я вам тут гнал что-то про тактику, правила. Забудьте все, что я говорил!!! Единственное правило: нет никаких правил! Босс очень зол и поэтому стреляет абсолютно хаотически. Ваша задача — увернуться от пуль, поэтому вы должны двигаться не менее хаотично. Стреляйте, и пусть не дрогнет ваша рука! Правда, тут еще иногда пролетают ракеты размером с нехилый астероид, но их (в принципе), поднатужившись, можно перепрыгнуть. Остальное — дело техники... Ну все, кажись, слекся... Как это кто?! — Босс конечно! Теперь можно и о заставке поговорить.

...Вновь Макс ...Куда-то идет... В это время пред вашими глазами проходит куча английских надписей, суть которых сводится к тому, что война, впрочем, как и game, уже over, подвиг Макса остался в памяти людей навеки, главное: не терять надежды! Дослушав до конца вполне приличный восьмибитный музон, мы видим закрытые мемуары "Isolated warrior" (вот откуда второе название игры) и понимаем, что вот и THE END.

V.I.P.

г Воскресенск, Московская обл.

greatdragon ru



Никогда не сомневался, что Mortal Kombat 3 в том или ином виде рано или поздно появится на восьмибитке!

К сожалению, такой эйфории, как Великий МК II, он у меня не вызвал. Давайте вместе разберемся, почему.

Помните, чем впервые отличилась третья часть? Конечно, кнопкой бега и комбо a la Killer Instinct. Кто-то был в восторге, кто-то до сих пор считает, что такие нововведения убили всю атмосферу комбатовского боя, но все согласились, что они расширили возможности играющего, дали ему больше свободы в бою (нужно это или нет – решайте сами). Все это отсутствует на 8 битах. Я практически ничего не имею против стритфайтеровского engine, но он уже всем так надоел! Никакого бега, комбо "два в одном" (нога в воздухе + три подсечки), персонажи, теряющие сознание посреди раунда – все это с нами с 1991 года, и не только на этой приставке... Такая доисторическая система боя не вяжется с МК 3, это же совсем несовместимые вещи. Когда же это поймут китайцы, шлепающие игры-файтинги на скорую руку, изменяя только графику?

Кстати, о графике: ее значительно меньше, чем в той версии второго МК, с которой я имел дело в номере 23. Объясняю. Там были все 12 героев + 2 босса, тут – всего 7: Лю Канг, Соня, Саб-Зиро, Кано, Найтвульф, Страйкер и мужичок, внешне обманчиво похожий на Шао Кана, но зовущийся отчего-то Шанг Цунгом (на моем картридже, называемом, э-э... Ture MK 3, этот список был повторен два раза). Декораций на две штуки меньше, чем в предыдущей части – всего 5. Персонажи в общем-то выглядят как свои аркадные прототипы, за исключением Канга, почему-то надевшего белые штаны вместо красных, и Страйкера, сражающегося не в бутсах, а в... носках!

Как говорится, спрос был, его и удовлетворили, мало позаботившись о качестве получающегося продукта.

Я, фанат Mortal Kombat, честно говорю: версия Samurai Spirits для 8 бит намного лучше, чем рецензируемая здесь игрушка.

Суперудары в игре:
ВНИЗ, ВПЕРЕД+А
ВНИЗ, ВПЕРЕД+В
НАЗАД – блок

Выбирайте на любой вкус (и цвет)!

Бойся замороженного Канга

Индейцы разбушевались

Шао Кан: маленький, лысый и злопамятный

Укрощение велосипеда

В той стороне Страйкер, а не Тобиас!

Разочарованный **Агент Купер**

Молился ли ты на ночь, полицейский?

NARC

Игра позволит вам, не вставая с дивана, перевоплотиться в благородного полицейского, смело бороздящего лабиринты городских трущоб. При нем лишь верный автомат, ракетница и... мозги. Да-да, в этой игре мозги нужно активно использовать, все равно в голове они надолго не задержатся. К счастью, ум — хорошо, а полтора — лучше. Поэтому очень радует возможность игры вдвоем. Так удобнее сдерживать наплыв граждан, не желающих провести остаток своей жалкой жизни в ожидании следствия. Многих из этих незаконопослушных товарищей вы сможете арестовать, за что впоследствии получите премию или станете клиентом киллера. Большинство бандитов лучше всего сразу расстреливать из автомата, потому что в этом случае остаются полезные призы. А то ведь после взрыва ракеты, сами знаете, только мокрое место и остается, да и то быстро высыхает.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ.

Ваша задача — очистить метро от бандитов из шайки Дас Лофа. Для этого вы на полной скорости выскакиваете из машины прямо посредине улицы. На вас тут же нападают бомжи в коричневых пальто. Они не очень опасны, хотя и используют для своих гнусных целей пистолеты. Так ведь и наш герой без оружия даже в туалет не ходит, поэтому всю эту шалупонь арестовать для него не проблема. В конце улочки надо заглянуть на станцию метро, которую предстоит очистить. Тут, кроме бомжей, обитают еще и очень голодные собачки. Их нужно расстреливать сидя или с помощью ракеты. Покончив со сбродом в метро, вы вновь сможете полной грудью вдохнуть загазованный воздух города.

Продвигайтесь вдоль улицы и в ее конце зайдите в дверь. Думаете, именно там находится босс? Так вот, босса ни на этом, ни на другом уровне не будет. Он только один, в самом конце игры.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ.

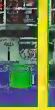
Все в этом мире повторяется, и вы вновь на улице. Теперь вам нужно, дойдя до ее конца, зайти в лабораторию доктора Слайка Раша. Уничтожьте все в этой поганой лаборатории, где ее хозяин производит наркотики. Говорят, он еще и гипнотизер и ни разу не перевел старушку через улицу. Нехороший человек. Редиска. В конце лаборатории вам понадобится синий пропуск. Чтобы его получить, убивайте из автомата подряд всех старых и новых знакомых. Новые — это мешающие вам заниматься любимым делом мужики в черной одежде, стреляющие ракетами, и вертолет.

УПРАВЛЕНИЕ:

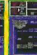
Влево/вправо — движение в нужном направлении,
"А" — стрельба из автомата,
"Турбо А" — стрельба ракетами,
"В" — присесть,
"Турбо В" — прыгать

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ.

Пришло тревожное сообщение, что Джо "Каменная Голова" и банда его почитателей построили баррикады на мосту. Вы просто обязаны прекратить эти шалости и безобразия, поэтому тут же выезжаете на место происшествия, где на вас набрасываются вездесущие бомжи с собаками и личная армия Джо — мужики в синих костюмах. Так как мост необычайно длинный, то не сочтите это за трусость и воспользуйтесь полицейской машиной. Мин, однако, опасайтесь, а то недолго и машину потерять. В самом конце моста вам будут сильно досаждать вертолеты, норовящие разрезать вас пулеметной очередью. Не позволяйте им этого ни в коем случае, чтобы не было мучительно больно, и стреляйте ракетами в прыжке.







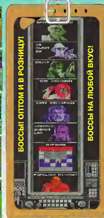
greatdragon.ru

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ.
Вы получили задание — охранять безобидного Кинки-Пинки и его увеселительные заведения от сумасшедших бандитов. Идите спокойно вдоль по улице, тихонечко разбираясь с психами в клоунских одеждах и с острющими ножами. Ну ладно, на то они и психи. Так ведь не зря говорят: "С кем поведешься — так тебе и надо" — санитары тоже по фазе поехали и пробирками швыряются. Чтобы открыть дверь в конце улицы, вам понадобится серебряный пропуск. В его поисках не поленитесь и загляните в самую правую дверь. Вы окажетесь на свалке отбросов, очень симпатичном месте. Вот в конце этой свалки и лежит драгоценный пропуск. Кстати, опасайтесь на этом уровне розовых машин.

ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ.
Теперь нужно прогнать толпы преступников из питомника для растений "Поднебесье". Вначале следует очистить улицу около питомника, которую захватили нехилые рэмбоподобные мужики с автоматами. В конце улочки входите в сам питомник. Там надо собрать все деревца в кадках, охраняемые санитарами. Чтобы выйти из питомника, требуется найти зеленый пропуск, поэтому опять придется перестрелять всех желающих с вами познакомиться.

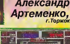
ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ.
На этот раз вам понадобится тащиться в самый центр городских трущоб, где один нехороший мафиози из разного уличного сброда создал себе настоящую армию. А вам дали простенькое заданьице — всю эту армию арестовать или, если они будут упираться, уничтожить. В этом благородном обществе собрались почти все враги, которых вы встречали во время игры. Новыми будут только охранники в синих костюмах, но и они полицейских не любят. Вы должны очистить всю улицу, а затем зайти в здание "Мистер Биг Интерншнл". (Чтобы преодолеть этот уровень, нужно пройти, кроме здания, еще и красный и синий уровни).

СЕДЬМОЙ УРОВЕНЬ.
"Мистер Биг — враг народа номер один, пойдите прямо к нему в офис и арестуйте его", — вам говорят. Все враги на этом уровне вам уже хорошо знакомы, так что ничего необычного не предвидится. Идите вправо, пока не упретесь своим полицейским носом прямо в дверь, требующую золотой пропуск. Тут-то и появится столь знаменитый мистер Биг в своей инвалидной коляске. Стреляйте по нему ракетами! Два раза будет мистер Биг уползать за новой коляской, а на третий — останется лежать на полу. Заберите у него пропуск и уходите.



ВОСЬМОЙ УРОВЕНЬ.
Мистер Биг жив, и мафия бессмертна. После трех ваших ракет он отправился в санаторий поправлять кости и нервы, а против вас выставил своего робота. Тот — точная копия головы мистера Бига на колесиках, и такой же нахальный. Наглецов мы не любим, и через некоторое время от головы останется один только череп на позвонках. Черепушка умеет иногда лихо вытягиваться на своей длинной шее, так что держитесь на расстоянии. Когда вы уничтожите все позвонки, робот будет повержен.

После столь грандиозной победы, вы можете спокойно пособирать золотые слитки.



Александр Артеменко,
г. Торжок



ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки

Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, LIFA и т.п.

1. **Battletoads & Double Dragon (1)**
2. **Mortal Kombat 2 (10)**
3. **Zen Intergalactic Ninja (-)**
4. Jurassic Park (9)
5. Ninja Turtles 3 (-)
6. TMNT Tournament Fighters (4)
7. Flintstones. Surprise at Dinosaur Peek (-)
8. Duck Tales (-)
9. Flintstones. Rescue of Dino and Hoppy (-)
10. Super Spyhunter (-)

16-битныеприставки

MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

1. **Mortal Kombat 3 (1)**
2. **Earth Worm Jim 2 (2)**
3. **Batman Forever (-)**
4. Toy Story (-)
5. Dune 2 (4)
6. Aladdin (-)
7. Sonic 3 (-)
8. Ultimate Mortal Kombat 3 (-)
9. Earth Worm Jim (8)
10. Wrestlemania (-)

SUPER NINTENDO

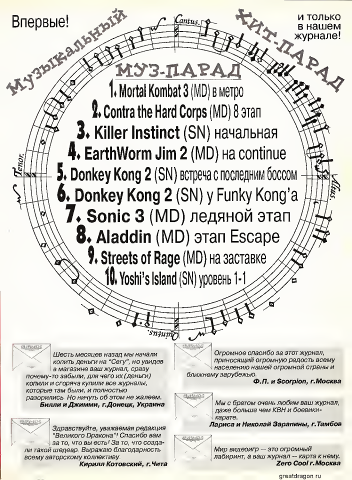
1. **Donkey Kong Country (-)**
2. **Donkey Kong Country 2 (1)**
3. **Mortal Kombat 3 (5)**
4. Earth Worm Jim 2 (-)
5. Super Mario World (-)
6. Sim City (10)
7. Super Mario All-Stars (-)
8. Killer Instinct (8)
9. Aladdin (-)
10. Bubsy (-)

32-битная приставка

Sony PlayStation

1. **Tekken 2**
2. **Samurai Shodown**
3. **Resident Evil**
4. King's Field 2
5. Street Fighter Alfa 2
6. Final Doom
7. Twisted Metal 2
8. Soul Blade
9. Street Fighter Alfa
10. Tecmos Deseption

greatdragon.ru



Шесть месяцев назад мы начали копить деньги на "Сегу", но увидев в магазине ваш журнал, сразу почему-то забыли, для чего их (деньги) копили и сгоряча купили все журналы, которые там были, и полностью разорились. Но ничуть об этом не жалеем.

Билли и Джимми, г.Донецк, Украина

Здравствуйте, уважаемая редакция "Великого Дракона"! Спасибо вам за то, что вы есть! За то, что создали такой шедевр. Выражаю благодарность всему авторскому коллективу.

Кирилл Котовский, г.Чита

Огромное спасибо за этот журнал, приносящий огромную радость всему населению нашей огромной страны и ближнему зарубежью.

Ф.П. и Scorpion, г.Москва

Мы с братом очень любим ваш журнал, даже больше чем КВН и боевики-карате.

Лариса и Николай Зарапины, г.Тамбов

Мир видеоигр — это огромный лабиринт, а ваш журнал — карта к нему.

Zero Cool г.Москва

greatdragon.ru





Сегодня я расскажу о том, что получилось у фирмы "TAXAN", когда она решила выпустить игру по мотивам классического боевика "Contra" (фирмы "KONAMI"). "Contra" стала столь популярной по многим причинам, в том числе потому, что выгодно отличалась от своих современников разнообразием и оригинальностью этапов — героя видно то сбоку, то сзади (даже сейчас нечасто встретишь боевик, где героя видно попеременно в двух проекциях). Посмотрим, что же придумала "TAXAN"...
Итак, в далеком космосе жила-была мирная исследовательская планета, где занимались разработкой роботов. И были на этой планете очень красивые закаты... Но однажды ее захватили пришельцы. Зачем? Игра умалчивает главное, что есть подходящий повод для вмешательства в это дело Low G Man'а.

КАК ПРОХОДИТЬ ЭТАПЫ (несколько общих рекомендаций).
Все этапы построены по одной и той же схеме — вам требуется прорваться к боссу и победить его в решающем поединке. А стоит ли связываться с остальными врагами, зависит как от разновидности этих врагов, так и от того, что показывает служебная информация в нижней строке экрана.
Обычно дорогу к боссу преграждает большое количество разнообразных противников — плавающих, ходящих, летающих, прыгающих... Всех их можно разделить на три класса: враги стационарные; враги путешествующие и враги преследующие.
Враги стационарные — самые безвредные: они просто крутятся на своем пятачке, постреливая в разные стороны. На месте их гибели, как правило, можно подобрать комплект зарядов для супероружия. Большинство летающих и плавающих врагов являются стационарными.
Враги путешествующие. Сюда входят всего лишь две разновидности: маленькие крылатые демоны и пузыри (но не те, которыми постреливают некоторые боссы). Враги путешествующие очень прямолинейны — они никогда не меняют первоначально избранного курса. Их путь лежит из ниоткуда в никуда и, видимо, лишь по чистой случайности ваши дороги скрестились. На месте гибели этих врагов можно обнаружить все что угодно, кроме зарядов для супероружия. Вот лишь некоторые предметы: колба с синим содержимым —восстанавливает один пункт жизненной энергии; колба с красным содержимым — отнимает полпункта жизненной энергии; приз, дающий временную неуязвимость (с большой буквой "S"); приз, увеличивающий высоту прыжков; призы, повышающие мощность замораживающего пистолета.
Враги преследующие — самые надоедливые. Как только ваш герой попадает в их поле зрения, они увязываются следом. Поэтому рекомендую сразу же уничтожать этих противников. Большинство ходящих врагов являются преследующими. На месте их гибели остается то же самое, что и от врагов путешествующих.
Более подробная классификация заняла бы слишком много места. Но я уверен, что, поиграв пару дней, вы научитесь самостоятельно разбираться кто есть кто. А теперь несколько слов о служебной информации в нижней строке экрана. Слева находится текущий запас жизненной энергии, справа — количество секунд, оставшееся на прохождение этапа, включая поединок с боссом; в центре расположен индикатор оружия: у замораживающего пистолета боезапас бесконечен, а рядом с картинкой текущего супероружия видно количество зарядов и их мощность. "Select" — переключение между пистолетом и текущим супероружием; "Start", джойстик и "A" — выбор текущего супероружия.

НАСТАЛ ЧЕРЕД РАССКАЗАТЬ ОБ УПРАВЛЕНИИ.
Когда герой идет пешком: "A" или "Turbo A" — прыжки; "B" или "Turbo B" — выстрелы; вверх или вниз + "B" или "Turbo B" — удары копьем; джойстик вправо или влево — ходьба, а если дважды быстро нажать в одну и ту же сторону, герой побежит. Поначалу вы вооружены только замораживающим пистолетом и копьем (сюжет как будто из "Фонтана фантазий": обиделся Саб-Зиро на Шао Кана и решил освободить от диктатуры императора небольшую планету...).
Кроме различных призов у поверженных противников можно отбирать некоторые боевые машины. Чтобы захватить машину, ее надо сначала "заморозить", а потом подойти и ударить копьем. Как только герой оказывается за рулем, в правом нижнем углу появляется специальный счетчик, показывающий сколько секунд осталось кататься. При этом от атак противников уменьшается не ваша жизненная энергия, а этот самый счетчик. Боезапас машин не ограничен. Чтобы покинуть удобное кресло досрочно, жмите "Select". Вот основные возможности машин:
Двуногая шагающая машина. "A" или "Turbo A" — прыжки; вниз + "A" или "Turbo A" — гигантские прыжки; "B" или "Turbo B" — стрельба веером.
Четырехногая ползающая машина. "A" или "Turbo A" — прыжки; "A" или "Turbo A" — прыжки; вниз + "A" или "Turbo A" — гигантские прыжки. Эта машина умеет давить противников своим корпусом.
Летающая машина. "A" или "Turbo A" — включают тягу; "B" или "Turbo B" — бомбы.



Теперь вы знаете достаточно для того, чтобы начать приключения. Итак,

КАК ДОБИРАТЬСЯ ДО БОССОВ И ПОБЕЖДАТЬ ИХ.

Чтобы добраться до конца, игру надо пройти трижды. Например, в первый раз все начинается с главы 1, во второй — с 1А, в третий — с 1В. Поэтому для каждой главы я указал три пароля.

ГЛАВА 1. (ПАРОЛИ: ЧЕТЫРЕ ПРОБЕЛА; "TERU"; "MARU")

Этап 1-1. Железный коготь ("IRON NAIL"). Босс раскатывает на стенобитной установке. Если у вас сохранилась шагающая машина, попытайтесь расстрелять наконечник стрелы, к которому крепится шар. Чтобы победить, надо запрыгнуть на крышу кабины и забить копьем водителя.

Этап 1-2. Производственная зона ("MANUFACTURING ZONE"). Здесь спрятан вход на киберэкспресс ("CYBER EXPRESS"). Находится этот вход под самым потолком над тем местом, где вас поджидает двуногая шагающая машина. Киберэкспресс едет прямиком в главу 2. Однако, если вы не сможете продержаться на нем отведенное время, производственную зону придется проходить заново. Желающим предварительно потренироваться, сообщаю пароль на киберэкспресс —"AMAN". По дороге к боссу вы увидите людей-пленников, заключенных как бы в телевизоры. Чтобы их освободить, расстреляйте телевизоры из пистолета. Босс промышленной зоны бродит взад-вперед по комнате. Стреляйте, уворачиваясь от его снарядов. Как только босс замрет, запрыгните, ударьте раза четыре копьем, после чего соскакивайте за его спину и вновь вступайте в перестрелку.

Этап 1-3. Металлическая башка ("METAL HEAD"). На этапе один-единственный враг. До его головы надо добираться по предварительно "замороженным" платформам, перемещающимся в "животе" босса. Прежде чем приступить к долбежке головы, рекомендую ликвидировать пушки на "плечах". Голову приходится бить урывками, регулярно бегая от стаи надоедливых пузырей.

ГЛАВА 2. ("MICH"; "MIE ❤"; "SIMA")

Этап 2-1. Замороженные отходы ("FROZEN WASTE"). Рекомендую идти, по возможности, по самым верхним площадкам. Босс летает по ледяной пещере, с потолка которой падают сосульки (их можно разбивать копьем). Чтобы не пришлось купаться в ледяной воде, старайтесь "замораживать" босса, пока он пролетает над островком.

Этап 2-2. Океанские глубины ("OCEAN DEPTHS"). Весь этап придется падать вниз. В гроте на дне обитает странный босс — водяной вихрь с человеческой головой. Вот как его можно победить: отбегите в угол, подпрыгните несколько раз, после чего стойте на месте и бейте копьем вверх. Иногда обманутый вашим прыжком босс так упорно пытается атаковать сверху, что погибает, так ни разу вас и не ударив.

Этап 2-3. Подводная лодка ("THE SUBMARINE"). Босс — огромный морской мутант, разгуливающий по потолку рубки. Как доберетесь до него, пробегите налево и старайтесь держаться в "мертвой зоне", чтобы его выстрелы пролетали справа и слева от вас. Каждую пробежку по потолку босс завершает спуском вниз. Вам в этот момент предстоит подпрыгнуть и открыть огонь. В конце концов босс замирает и, пока он не ожил, можно подбегать и бить копьем.

ГЛАВА 3. ("ELLE"; "KAOO"; "HIGU")

Этап 3-1. Кобальтовые шахты ("COBALT MINES"). Через зал, в правом конце которого обитают три четырехногие ползающие машины, можно попасть в бонус-шахту. Из зала наверх уходят три колодца: через левый вы в него падаете; правый ведет дальше к боссу, а средний заканчивается заветной дверью. После падения по бонус-шахте этот этап придется начинать заново. Чтобы заранее изучить расположение призов в шахте, рекомендую воспользоваться паролем "INO ❤".

Этап 3-2. Горы магмы ("MAGMA MOUNTAINS"). На этом этапе можно найти три подземные комнаты и освободить шесть пленников. Перед схваткой с боссом рекомендую раздобыть приз, повышающий высоту прыжка — кокон босса находится в узкой насквозь простреливаемой пещерке. Чтобы выманить противника наружу, достаточно ударить по кокону копьем. Если вам удастся выпрыгнуть наверх вслед за боссом, дальнейший поединок трудностей не вызовет: стреляйте в противника, уворачиваясь от ответных залпов. Когда враг замирает, запрыгивайте ему на спину, ударяйте раза четыре копьем и соскакивайте назад.

Этап 3-3. Утесы ("THE CLIFFS"). Босс расположен на самом верху, однако скакать сломя голову не стоит — запаса прочности головы не хватит, чтобы пересчитать всех противников. Да и в комнату босса без подготовки лучше не соваться. Перед решающим поединком рекомендую захватить летающую машину поновей и, аккуратно подлетев к спуску в комнату босса, устроить ему душ из бомб секунд на 15. После чего можно пускать в ход и копье.

Этап 3-4. Супертанк ("SUPER TANK"). Вам предстоит расправиться с водителем гигантского механизма. Сначала запрыгните на опорную платформу и уничтожьте

пушечку, чтобы она не мешала сконцентрироваться на прыжках. Запрыгивать наверх придется по платформам, регулярно простреливаемым стенобитными шарами. Слева вверху напротив окошка кабины водителя находится очень удобная платформа. Однако, прежде чем приступать к дуэли, рекомендую уничтожить пушечку, расположенную на козырьке кабины рядом с этой удобной платформой. Старайтесь "заморозить" водителя прямо под отверстием в крыше кабины – иначе копье до него не достанет. Поединок с супертанком один из моих самых любимых эпизодов. Жаль, что мне не попался пароль, выводящий прямиком на этот этап.

ГЛАВА 4. ("ISAC"; "SAME"; "OGAW")

Этап 4-1. Башня ("THE TOWER"). Очень похож на 3-3, но здесь основная трудность – пушечки, обстреливающие первую половину этапа. Босс будет регулярно появляться в разных местах своего просторного зала. Когда он исчезает, рекомендую не суетиться и не прыгать – это помогает избежать нежелательных столкновений с противником (тут может пригодиться опыт, приобретенный в борьбе с боссом военной базы из игры "Power Blazer").

Этап 4-2. Индустриальная зона ("INDUSTRIAL ZONE"). Преодолев цепочку качающихся островков, начинайте понемногу подниматься наверх – там есть мосты над пропастями. Здесь, как и на этапе 3-2, для победы над боссом требуется приз, увеличивающий высоту прыжка. Ваш противник бегает по потолку небольшой комнатки, щедро осыпая пол колбами с красным содержимым и регулярно постреливая. Понятно, что забираться в комнатку крайне опасно. Можно, конечно, расстреливать босса через вход, а потом забегать и бить копьем. Но если у вас есть заветный приз, удается разделаться с противником, полностью сохранив запас жизненной энергии. Для этого, после того как вы спуститесь ко входу в комнатку, надо сразу выпрыгнуть обратно на ее крышу. Теперь посмотрите, как босс разгуливает по потолку: он доходит до стены, спускается вниз, возвращается на потолок, идет к противоположной стене, снова спускается и т.д. Так вот, бить копьем по ногам противника рекомендую в тот момент, когда он дошел до стены и начал спускаться. После чего быстро перебегайте (стараясь не подпрыгивать) к другой стене и атакуйте босса там. Если правильно подбирать позиции для атак, энергозаряды босса будут пролетать как бы сквозь нашего героя, ни разу его не задев.

Этап 4-3. Корабль-матка ("MOTHER SHIP"). Несмотря на зловещее название, на самом деле корабль невелик – то ли пришельцы грузились в него штабелями как селедки в бочку, то ли расплодились уже после прибытия. Нашему герою надо пробраться мимо двух регулярно вылетающих щупальцев, стараясь сохранить побольше жизненной энергии. В рубке рекомендую сначала очистить от пушечек хотя бы небольшую площадку для последующей расправы над боссом – его можно "замораживать", расстреливая в упор. После того, как противник "оживает", он еще некоторое время по инерции ползет в ту же сторону, что и до "заморозки". Так что, готовясь провести серию ударов копьем, располагайтесь так, чтобы оказаться за спиной "ожившего" противника.

ГЛАВА 5. ("BILL"; "IRIE"; "IIZU"). ПОД НОГАМИ ЗЛОДЕЕВ НАЧИНАЕТ ГОРЕТЬ ЗЕМЛЯ, ЧАС РАСПЛАТЫ БЛИЗОК!

Этап 5-1. На подступах ("GETTING CLOSE"). Герой падает назад на планету. Рекомендую держаться у правого края экрана. Попутно можно убедиться, что у планеты целых 14 солнц, и их одновременный заход, наверное, действительно представляет уникальное зрелище. После приземления, предстоит схватка с коварным исчезающим боссом и его свитой. Сначала рекомендую (хотя это и не обязательно) расчистить место боя от свиты – этим противникам хватит по одному удару копьем. С боссом я сражаюсь, держась около середины экрана. Впрочем, здесь вполне уместно вспомнить рекомендации к этапу 4-1.

Этап 5-2. Последняя схватка ("FINAL ENCOUNTER"). Это, пожалуй, единственный этап, где никакие призы не помогут обойтись без тех самых машин, которые нужно отбирать у противников. Сначала герою предстоит захватить двуногую шагающую машину, чтобы запрыгнуть на верхнюю платформу. Спустившись вниз, надо оседлать летательный аппарат, чтобы перебраться через пропасть. После пропасти опять потребуется шагающая машина, иначе не запрыгнуть наверх. А спустившись, предстоит захватить очередную летающую машину. Но на этот раз лучше взмыть вверх, уворачиваясь от противников пролететь над платформой и, не спускаясь, дотянуть до следующей платформы – понизу разгуливает отряд из трех шагающих машин, справиться с ними непросто. Теперь осталось спуститься вниз, захватить еще один летательный аппарат и отправиться на поединок с последним, самым трудным боссом – гигантским мозгом, висящим в пустоте.

МОЗГ — очень опасный противник, поединок с ним вполне можно было бы выделить в отдельный этап игры. Уничтожать этого босса рекомендую в соответствии со следующим боевым планом:

1) ликвидация отростков, способных выпускать надоедливые пузыри (типа тех, которые встречались на этапе 3-1).



Итак, держась на максимальной высоте, вы летите направо до тех пор, пока не покажутся три платформы: две повыше, одна пониже. Долетите до правой верхней платформы, развернитесь над ней налево и, выключив двигатель, начинайте спускаться между правой и левой верхними платформами. Не прекращая спуск, проведите машину между нижней и левой верхней платформами и сразу же развернитесь направо так, чтобы нос опускающейся машины прошел впритык к левому краю нижней площадки. При этом все внимание рекомендую сосредоточить на встающей справа громаде мозга. Как только машина достаточно опустится, на мозге появятся пульсирующие отростки. Но если маневр вы произвели правильно, пузыри они выпускать не будут. Осталось включить двигатель, аккуратно посадить машину на нижнюю площадку и разбомбить отростки. Теперь поднимайтесь и летите направо между мозгом и расположенными над ним платформами. Справа от мозга вы увидите еще три платформы. Быстро садитесь на нижнюю платформу и вновь бомбите отростки. Самое сложное в этой операции — то, что ее надо успеть выполнить прежде, чем летающая машина самоликвидируется. Впрочем, отростки правой стороны можно добивать бомбами из запаса суперзарядов нашего героя;

2) полное разрушение мозга. Пришло время спуститься вниз, где в мозге под защитой двух щупалец расположен шар. Рекомендую уничтожить копьем хотя бы одно щупальце — это освободит пространство для маневров нашего героя. Сам по себе шар безвреден (если только не пытаться пробить его головой). Но после уничтожения шара по центральному каналу мозга начинает опускаться и подниматься зеленый сгусток. Для уничтожения этого, последнего, препятствия требуются крепкие нервы. Придется регулярно подпрыгивать и бить вверх копьем с таким расчетом, чтобы спускающийся противник напарывался на ваше оружие. Внизу сгусток выпускает вниз снаряд, от которого приходится уворачиваться во время приземления на расположенную под мозгом платформу. Небольшая ошибка, и этап придется начинать заново.

В конце концов, благодаря мастерству нашего героя, сгусток уничтожен, и мозг сотрясают взрывы. Пришел сладостный миг получать заслуженные поздравления. Ценой героических усилий галактика спасена. Однако, сообщив это приятное известие, игра тут же начинает хвастаться, что в ней есть два спрятанных этапа — "CYBER EXPRESS" (на этапе 1-2) и "ANTI GRAVITY TRANSPORT". О таких бонусах как шахта на этапе 3-1 игра вообще ничего не сообщает. Как всегда, я дал лишь общие рекомендации, а вы, если хотите, ищите секреты и присылайте в редакцию.

Что же можно сказать об игре в целом? Благодаря изобретению оригинального способа уничтожения противников ("заморозка" издали + удары копьем в ближнем бою) и введению в игру боевых машин (которые неоднократно помогали нам в борьбе за правое дело) разработчикам из "TAXAN" удалось создать действительно оригинальную игру, а не простое повторение "Contra". Однако, я считаю, что необходимость проходить игру трижды и ограничение времени прохождения этапов являются существенными недостатками этого боевика. Так и хочется вспомнить старых добрых "Alien 3" — вставишь иной раз картридж, чтобы с ужасными ксеноморфами побиться, по закоулкам погулять... глядь, а время-то и вышло. И я ни за что не стал бы рекомендовать "Low G Man", если бы не обширная система паролей и бесконечный запас продолжений.

*Да, в конце концов, после того как вы пройдете главу 5B, игра сообщит, что теперь пора переходить к новой игре — "G. I. Goe". Ну с ней-то вы уже знакомы — читайте репортаж **Eler Cant'a** и **Lord'a Hanta** в №30, играйте и выбирайте сами!*

G. Dragon

МИРЫ БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



Москва,
Издательство АСТ,
Каретный ряд 5/10,
тел. 299-65-84;
Звёздный бульвар, 21,
тел. 215-16-01, 215-01-01

greatdragon.ru

Фонтан фантазий

Проект "X" или Кошмар на улице Ярости

Автор: The Destroyer, г.Астрахань

Время действия: сегодня

..Агент Купорос смотрел в иллюминатор. На его губах играла мрачная усмешка, а в глазах отражались звезды. Он был послан командованием с секретной миссией по уничтожению вражеского Hi-Tech Weapon'a, но ему не сообщили даже примерную локацию этого оружия. "Пойди туда, не знаю куда..", — пробурчал себе под нос Купорос, усмехнулся в накладные конспиративные усы и мрачно глянул за борт. Там начинались джунгли...

Big Beast HQ

...Биг Бист сидел за столом и гонял булавкой таракана. Таракан недовольно шевелил ушами и громко и неприлично ругался.

— Сэр, ваш приказ выполнен! — раздался твердый как лазерный клинок голос. Бист приколол таракана и поднял глаза. Перед ним стоял Дик Вздер, злорадно улыбаясь.

— Excellent, — тоскливо ответил Биг, явно подражая Шао Кану.

Три дня назад Бист отдал Вздеру приказ построить новое сверхразрушительное оружие в тайной надежде, что тот провалит задание, и Бист сможет хорошенько развлечься, распекая нерадивого подчиненного во все корки. "Кодовое название оружия пусть будет "X-Destructor", — сказал он тогда Вздеру, — готово оно должно быть через неделю, или гореть тебе в геенне лазерной. Зато когда у меня будет это оружие, весь мир окажется у ног Императора Биг Биста!" Теперь же придется расхлебывать последствия собственной глупости..

— Хм-хм, — голос Вздера усугубил тяготу раздумий Биста.

— Что еще? — спросил Биг Бист. — Тебе мало того, что ты уже натворил?

— Мне бы эта, типа награда, сэр, — заикаясь прошептал Вздер и облизнул языком нос.

— Награду получишь, когда последний житель Земли покорится мне, — ловко нашелся Бист и, довольный собой, спустил таракана с булавки.

— Но, сэр, я же досрочно и с перевыполнением, и зарплату в срок не выплатили,— Вздер попытался взять Императора на жалость. Но не прошло.

— Это вам не раньшие времена, можете быть свободны, — прошипел Бист. И от этого перехода на "вы" уши Вздера свернулись в трубочку и стали напоминать два переваренных пельменя.

Борт B-29

— Шеф, шеф, я на месте, — надрывался в портативный микрофон агент Купорос. —Вы слышите меня, шеф?!

— Включил бы сначала передатчик, — не выдержал пилот, которому уже осточертело слушать секретные вопли Купороса. Агент тренированным движением потянулся к переключателю, опрокинув по пути банку персикового компота.

— Але, шеф, это я, Купорос! Я на месте! Разрешите приступить к выполнению задания!

Толпа помех и тресков, несущихся из радио, внезапно была остановлена кодовой фразой: "Добро! И пусть у тебя вместо сердца будет пламенный мотор!"

Купорос, который в глубине души надеялся, что связи, как обычно, не будет, с досады чуть не поперхнулся вишневой косточкой, невесть как попавшей в персиковый компот. Ковыряя в зубе, он размышлял о своей неудавшейся карьере личного телохранителя Президента. "Ну, надо же мне тогда было не завязать шнурок..."

— Эй, друг! Пора прыгать! — неделикатно прервал самокопание Купороса пилот.

Агент тяжко вздохнул, накинул на плечи парашют и привычно шагнул в бездонную пропасть.

Внизу его ждал поединок с другим горемыкой...

Дорогая редакция!
Не знаю, как кому, а мне ужасно надоели однообразные игры такого типа: "Великий и могучий, но злой космический император решил завоевать Землю и истребить землян. (Вместо императора встречаются роботы, мутанты, сумасшедшие доктора и т.п.) Но какой-нибудь супергерой (спецназовец, ниндзя, добрый мутант, пришелец или просто каратист) расстраивает его планы, мстит ему за отца (брата, сестру, мать, самого себя, жену, любовницу, начальника, все человечество или любимую собаку) с помощью волшебных кристаллов (алмазов, бриллиантов, машины времени, суперменов бластеров, египетских пирамид, комет и т.д.), спасая заодно человечество. Я же решил написать сюжет игры о несгибаемом советском суперпшионе Штирлице.

Вадим Щукин, г.Сергиев Посад, Московская обл.

P.S. Игру посвящаю всем бойцам невидимого фронта

ФОН ШТИРЛИЦ – ШПИОН-ЛЕГЕНДА

Штирлиц узнает, что фашисты решили уничтожить русских с помощью микроба, полученного и испытанного в лабораториях гестапо доктором Шванцем. Главный вдохновитель этого замысла — Кальтенбруннер, главный исполнитель Мюллер. Долг Штирлица — понятен.

Уровень 1. Здание Главного управления имперской безопасности. ("Штирлиц шел по коридору"). Это трехэтажный лабиринт, по которому надо добраться до босса —Бормана. Борман раскалывается и "кивает" на Кальтенбруннера. Но и Мюллер узнает о встрече Штирлица с Борманом.

Уровень 2. Дорога к особняку Кальтенбруннера. Этап сделан в стиле автосимулятора и в духе "Road Rash". Штирлицу препятствуют машины, набитые гестаповцами, стремящиеся опередить Штирлица и предупредить Кальтенбруннера о надвигающейся опасности.

Уровень 3. Разборка в особняке Кальтенбруннера. Штирлиц неудержим. Охрана сметена. Кальтенбруннер в панике открывает Штирлицу местонахождение лаборатории доктора Шванца.

Уровень 4. Лаборатория. Врагов здесь мало, зато везде стоят колбы, реторты, пробирки и прочие пузырьки и склянки. Все это можно вдребезги разбивать. Весь этот уровень — раздолье для любителей шумных и зрелищных разгромов. Босс —доктор Шванц.

Уровень 5. Начинается в бункере Мюллера, который пытается удрать от Штирлица. Погоня из подвалов переходит на улицы и крыши домов атакуемого советскими войсками Берлина. Штирлицу препятствуют многочисленные солдаты, десантники, падающие авиабомбы и разрывы артиллерийских снарядов.

<u>Вооружение Штирлица.</u> Маузер, ручной пулемет, фаустпатрон, кастет и, конечно же, владение приемами боевого самбо:





greatdragon ru



Дорогая редакция! Я учусь и играю по плану. Через 4 года я должен закончить школу, а через 5 лет – стать победителем вашего конкурса. Мои публикации начнутся с 99 номера. Ждите!
Случилось страшное! Петька, который на целых два года младше меня, разделал меня под орех. Он был Саб-Зиро, а я – Кано. Я ему говорю, махнемся игроками. Махнулись – и опять под орех!
Почему Чубакка не говорит по-человечески? И англичане говорят, и американцы, и даже китайцы, хотя их не поймешь!
Играю в Мортал Комбат
Играю весь день
Папа для Фаталити
Готовит ремень
Бегство не поможет
Хоть жму на кнопку „RUN"
Видимо это конец
Папа идёт на таран
– Не делаешь уроки!
Не ходишь в магазин!
FLAWLESS VICTORY
FATHER WINS
Мой младший брат Вова сказал, что если вы не напечатаете его рисунки, он навсегда бросит рисовать. Очень прошу вас, сделайте это, в смысле не делайте, ну, вы поняли. Очень надоело смывать за ним с пола акварель.
Больно!
Опять Shang Tsung wins!
Это еще что. Я вот видел один парень с живой дубинкой...
Я как настоящий писатель: пишу только тогда, когда уже не могу не писать. Знать бы еще о чем...
Капитан Америка – высшее воинское звание в США
Fun Club
Магия в этой игре лучше меча. Она его и длиннее, и острее, и стреляет дальше.
Он боялся открыть холодильник и обнаружить там Саб-Зиро
Слушай, Дракон!
Недорого продаю картриджи для восьмибитных приставок. Телефон 276-02-74 Далькой
Меняю GameBoy с 5 играми "Чужие 3", "Судья Дредд", "Шлюмпфы", "Данки Конг лэнд", "Джангл страйк" на SNES с любым картриджем. Звонить строго в субботу с 12 до 14 (095) 275 26-57 Роман
Ищу друзей по переписке. Мне 14 лет. Видеоприставки – Nintendo, Sega, Nintendo-64. Множество игр. Буду рад всем, написавшим мне. Адрес 236000 Калининградская обл., ул Каменная, д 10, кв 1 Федосенко Дима
greatdragon.ru
HENOMORPH
или "Компьютерный вирус 3000"
Автор: Константин Приходько, село Волошино, Родионово-Несветайский р-н Ростовская обл
Курьер
Совсем недавно в ближайшей галактике летел космический корабль, управляемый...
...Управляемый?
You are toasted!
Не уверен – не обгоняй!
Сбившись с курса...
Приплыли?
Такс
Да... Придется заняться ремонтом.
Такс
Чуфырк чуфырк
БАХ
Сейчас отрихтуем и в путь!
Надо торопиться!
Хр-хр!
Так! А куда я летел?
Ах, да! Журналы "Великий Дракон"!
greatdragon.ru


Ну, пока лечу, можно и…
…что за черт?!
SEGA
ЧУФЫРК ХР-ЧР-ЧР
ТАКС
...кольцо, купол...
КОЛЬЦО?! КУПОЛ?!!
Наконец-то, доиграю!
GAME OVER
ЧУФЫРК ХР-ХРЯСЬ!
Что, журнальчики развозишь?!
Сейчас мы их конфискуем!
БАХ
БАХ
Щенок!!
greatdragon.ru
ТУК-ТУК
02
SEGA-A-A!!!
SONY
SONY
ВЕЛИКИЙ
За проявленные героизм и мужество при поимке опаснейшего преступника наградить ТАКСа большим орденом, почётной грамотой, вручить ценный приз и пожизненную подписку на любимый журнал!
You are toasted!
ЧУФЫРК!!! ЧУФЫРК!!!
ЧУФЫРК!!!
GAME OVER
greatdragon.ru

MegaDrive™

FATAL FURY 2 СЕКРЕТЫ

Кто из любителей единоборств не знает такой прекрасный файтинг, как Fatal Fury? Мало кто сумел оторваться от джойстика прежде, чем дошел в ней до конца. Ну, а что же теперь остается бойцам невидимого видеофронта, вдоль и поперек излазившим эту игру — с завистью смотреть на геймеров, только открывших этот файтинг? Конечно же, НЕТ! Помочь этим бедолагам взялся сам ТЕРРИ БОГАРД!

— Терри, так что ты посоветуешь своим поклонникам?

— Продолжать играть в FATAL FURY! И с каждым днем игра будет казаться все интересней и интересней. Тем более, что сейчас я дам несколько советов, которые попросту перевернут все представления о ней.



СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР

— Если вы решили, что одинаково хорошо владеете всеми бойцами, то в режиме VS GAME START и SURVIVAL MATCH можно доверить выбор своего персонажа компьютеру. Для этого достаточно нажать кнопки A+START.

99999 БОЕВ

— Да, именно столько боев можно отыграть со своим другом или компьютером, если сделать следующее. Найдите опцию CONTROL, установите там курсор на надпись POINT и, удерживая кнопку B, нажимайте влево, пока не появится цифра ноль. Теперь вместо милых "лампочек" будет страшный пятизначный счетчик, и чтобы выиграть, вам придется одержать без малого сто тысяч(!) побед. Ну как, есть у кого-нибудь несгораемая приставка?!



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ CONTINUE

— Эта штука вам обязательно понадобится, как только вы доберетесь до меня. Набрать новых продолжений не сложно: на экране "CONTINUE? 9,8,7...", удерживая джойстик вверх, нажмите одновременно A,B,C.

ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА ПРОТИВНИКА

— Этот секрет для режима тренировки VS GAME START. Установите курсор на надпись 1P VS COM и, удерживая на втором джойстике влево, нажмите START на первом джойстике. Теперь вторым джойстиком можно выбирать любого противника по своему усмотрению.

ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРАТЬ ЗА ГРАНД-МАСТЕРОВ

— В чемпионат 1P GAME START можно играть не только за меня, хотя я абсолютно уверен, что все так и делают, но и за гранд-мастеров (Билли Кейн, Аксель Хок, Лоуренс Блад и Вольфганг Краузер). Для этого на экране выбора игроков, удерживая START, нажимайте джойстик вниз.



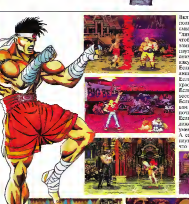
48 ВАРИАНТОВ ЛЮБОГО БОЙЦА

— Что вы скажете, если помимо двух известных вам вариантов бойца (кнопки A и C), у вас появится еще 48 совершенно различных дублеров каждого из героев. Все это разнообразие можно получить, если в самом начале игры перед тем, как появится надпись "AGAIN, LEGENDARY MEN RETURN...", выполнить мой Супер-Удар. Делается он так: вниз, влево-вниз, влево, влево-вниз, вправо+Y. Если все выполнено (не раньше, чем с шестой-восьмой попытки) правильно, я вам крикну "GEYSER!". Теперь на экране выбора игроков, удерживая B, нажмите START и, двигая джойстик вверх, вниз, влево, вправо, вы будете находить все новые и новые расцветки вашего бойца.



greatdragon.ru

MegaDrive™



Включив же восьмой переключатель, вы станете полноправным хозяином своей "линейки" в полном смысле этого слова. Вы сможете уменьшать свою "линейку", заполнять ее обратно и даже сделать так, чтобы она вообще не уменьшалась от пропущенных вами ударов. Для этого, во время боя, поставьте игру на паузу. Затем, удерживая одну из шести кнопок, снимите игру с паузы. Результат будет зависеть от того, какую кнопку вы держали.

Если вы выбрали X, противнику останется нанести лишь один удар, чтобы расправиться с вами.

Если вы держали Y, ваша "линейка" сразу станет красной.

Если вы выбрали Z, ваша линейка полностью восстановится.

Если вы выбрали C, атаки противника будут причинять вам так мало вреда, что о пропущенных ударах можно почти не беспокоиться.

Если вы выбрали A, то обретете неуязвимость. Теперь даже самые мощные Супер-Удары не смогут уменьшить вашей линейки.

А если неуязвимость вам надоела, поставив игру на паузу, держите B, затем, отпустив паузу, вы увидите, что ваша линейка вернулась к своему обычному состоянию.

Эффект, как я это называю, поразительный!

СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ

— Если вы уже сделали мой Супер-Удар, и я крикнул вам "GEYSER!", то можете смело входить в опцию TEST, где ниже основного меню появится новое DIP SW(itch). Оно состоит из двух строк, заполненных нулями и единицами. Это переключатели, включающие тот или иной наворот в игре.

Не будем сейчас касаться верхней строки (кстати, подумайте на досуге, как туда можно попасть), а рассмотрим некоторые возможности нижней. Чтобы включить какую-нибудь новую примочку, необходимо нужный переключатель поменять с нуля на единицу или наоборот.

Например, если в шестом переключателе поставить вместо нуля единицу, то можно будет выполнять Супер-Удары с самого начала боя, а не только, когда ваша "линейка" замигает красным.

Или, поставив третий переключатель в ноль вместо единицы, можно будет наносить удары по падающему противнику. Представляете, какие возможности открываются перед вами! Можно запросто не дать врагу живым коснуться земли, а все держать и держать его в воздухе, покуда последняя капля жизни не покинет его "линейку".

А если включить второй переключатель, то особую силу приобретут Специальные Приемы, выполненные со слабыми ударами (кнопки A и X).

На сегодня, пожалуй, все. Судя по обилию тех секретов, которыми сегодня поделился Терри Богард, в Fatal Fury можно играть до бесконечности. Тем более, что еще не все тайны переключателей нижней строки раскрыты. Про верхнюю и говорить не приходится — это целый кладезь секретов, которые еще ждут своего часа. Так что играйте, ищите, экспериментируйте и радуйтесь, что есть такая замечательная игра.

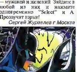
Нарисовали картинки и взяли интервью у Терри Богарда
Александр Макаров и Артем Сафарбеков

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

Coesors Poloce
Прикол. В игре есть два туалета — мужской и женский. Зайдите в любой из них и нажмите одновременно "Select" и А. Прозвучит взрыв!
Сергей Журавлев г.Москва



Botmon Forever
Если во время бессмертия нажать кнопку В и через 3-4 секунды отпустить, то все живое на экране будет уничтожено.
Евгений Севостьянов г.Красноярск

Chose N.Q.
Если разбив одну машину, вы не истратили ни одного "ТУРБО", то в следующем уровне их у вас будет пять штук.
Рома Крематорий и Дима Morg City, г.Минск, Беларусь

Battletoads Double Dragon
Хочу дополнить...

...Сергея Соколова из Москвы (№20). В режиме "А" игры вдвоем ракету можно пустить и в своего партнера. В режиме "В" этого сделать нельзя.

...Павла Харитонова из Москвы (№21). Чтобы иметь возможность при "заходах" босса цепляться за лампы, вы не должны их разбивать, несмотря на то, что в лампах есть призы.

...Андрея Никулина из Мурманска (№23). Выполнив указанный им прием одним из Драконов, а не жабой, вы получите мощный вихрь, который, если держать "Турбо-В", будет длиться бесконечно долго.
Макс Рыбин г.Курск

Dreom Moster
Чтобы начать игру с любого уровня, на заставке нажмите вверх, "Select", влево, вправо, А,А,В. Когда появится надпись DREAM SELECT, нажмите кнопку "А" столько раз, сколько уровней хотите пропустить.
Smoke г.Оренбург

New Competition
Если в меню MODE SELECT в верхней строке поставить третью слева надпись, в средней — выбрать нужное количество игроков, а затем после окончания раунда на экране с надписями об этом нажать кнопку А, то появятся две опции. Левая — повторение раунда, правая — выход в меню MODE SELECT.
Чтобы увидеть настоящую концовку игры, нужно занять первое место, по крайней мере, в трех видах спорта.
Сергей Журавлев г.Москва

The Krion Conquest
Если зажать на несколько секунд кнопку В, а потом отпустить, вы выстрелите мощным зарядом.
Роман Маслов г.Удомля, Тверская обл.

Robocop 3 (Super Rescue)
На экране с названием, набрав на джойстике А,А,А,А,В,В,В,В,А,В,А, В,А,В,А,В, можно прослушать все звуковые эффекты игры, а также выбрать сразу бой с боссом любого уровня.
Шурик Б. г.Мытищи, Московская обл.

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Bomber Man 2
Пароли на этапы с дистанционным управлением:
1-4. DDMIJLLM,
1-8. LLEPDCJJ,
2-4. ABGOGIGN,
3-1. NCNDIDIO,
3-7. BCDDMHLN,
4-4. BEEAJCLM,
5-3. JNOJPGNJ,
6-1. ALAIDMMN,
6-8. LAELEKBN.
Prince Новосергиевка, Оренбургская обл.

Power Punch 2
Пароли:
Galactic Championship —
KMK LBD FLC TKL GM,
Final League —
NNK PJF GLR FTG BN,
Final Conflict —
LPF PGT WLK OTP MN.
Павел Рудометкин г.Елец, Липецкая обл.

Dr. Morio
Если на втором джойстике нажать вверх, вверх, А,В,В,А, то вы сможете начать игру с одним или двумя микробами, и уровни станут легче.
Schwanglad г.Москва

J.J.Wor
Если, когда все жизни закончились, нажать одновременно "Турбо В" и "А", то получите бесконечные CONTINUE.
Руслан Кублакаев г.Темрюк, Краснодарский край

Contro Force (Super Contra 6)
Когда в статье "Contra" (№13) Великий Дракон описывал отличия этой игры от игры "Super Contra", он ошибся, сказав, что в "Super Contra" нет неуязвимости (символ "В"). Но она есть! Где? На третьем уровне (Jungle), во второй части уровня. Как только началось землетрясение, полетит колба с оружием. Сбейте ее — вот вам и "В". Но в игре она встречается только один раз.
Сергей Журавлев г.Москва

Widget
Когда на последней планете после развилки (вверх, вниз, вперед) вы попадете в тупик, то превратитесь в птицу и летите вверх — потолок здесь фальшивый!
Роман Маслов г.Удомля, Тверская обл.

The Last Ninjo
Чтобы убить последнего босса, наберите код 6007303979007F0, а потом зажгите свечи в следующем порядке:

3 4
5 1
2

Sherlock Holms and Doctor Vatson г.Ташкент, Узбекистан

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Отчик Иван (ред.) – 3 рис., Абрашов Сергей (г.Москва), Гучев Дмитрий, Сероус Максим (г.Щёлково), Лагутин Андрей (г.Шебекино) – 4 рис., Прохоров Алексей (г.Кондрово), Злыднев Володя (г.Москва), Зайдулин Айдар (г.Химки), Хмелев Максим (г.Москва), Солдатов Александр (г.Железнодорожный), Алексей Садыков (г.Москва), просто Лёха (пос.Кудиново), неизвестный автор.

greatdragon.ru

Altered Beast
Когда появится заставка, нажмите "Start" и A одновременно. Теперь вы начнете новую игру с того места, где закончили предыдущую.
Evil Devil г. Москва

Arcus Odyssey
Удвоение предметов. Чтобы всех предметов стало по два, начните игру в режиме двух игроков и сразу же избавьте от одного из них.
Саша г. Москва

Caesar's Palace
Код 85X6BXH7G3WGMTCG принесет вам $1000000.
Михаил Городничев г. Калининград, Московская обл.

Comix Zone
Спуститесь на первом выборе направления вниз, разбейте бочки и супер сила — ваша!
Art Орнатский г. Санкт-Петербург

Dinosaur's for Hire
Если одновременно нажать три кнопки A, B и C, то произойдет взрыв, и ваших врагов унесет на тот свет.
Johnny Cage и Cassy, г. Санкт-Петербург

Contra. The Hard Corps
Если на паузе набрать вверх, вверх, вниз, вниз, A, вверх, вверх, вниз, вниз, B, вверх, вверх, вниз, вниз, C, то после звукового сигнала вам в любой момент игры будут доступны 4 вида оружия.
Евгений Герасимов г. Тюмень

Out Lander
Коды городов
Город 4: SMX 20C H09 40Q0,
Город 8: TN8 10L FYB 80C8,
Город 12: 66V XH0 VKM JC8*X,
Город 16: *3N X11 8*0 DYYK0,
Город 20: 4ZW X31 JMQ *KL48.
На остальные города кодов нет.
Gamer Jim г. Волгоград

Dangerous Seed
Для выбора зоны игры нажмите на заставке CAC BCA BAB CAC. Во время вступительного ролика нажмите влево, влево, влево, вверх, вниз, вправо, влево, вправо — 99 дополнительных кредитов. Нажмите вверх, вниз, влево, влево, вправо, вправо, вверх, вниз — усложненный режим (эксперт).
Alone Star г. Киров

Pitfall
Игра в игре: нажмите 6 раз "Select", затем A и "Select".
Просто Серега, ред.

Dragon: the Bruce Lee Story
Чтобы включить режим бойца (Fighter), зажмите кнопку "Mode" на торце джойстика, а затем кнопку Y. Отмена режима — "Mode" и X.
Demon Tornado г. Вологда

Pilotwings
Пароли: 2: 985206, 3: 394391, 4: 520771, 5: 108048, 6: 400718, 7: 773224, 8: 165411, 9: 760357, 10: 882943.
Евгений Азыркин г. Москва

Techno Clash
Пароли:
2: ZPXOBPAP, 3: EP5OEPEL,
4: CZ6UTCAE, 5: UPZR45AY,
6: 6SMWM5CD, 7: XYRC4YCD
Mortal Hunter, г. Калининград, Московская обл.

Sonic 2
На уровне "Wing Fortress", забив босса, не спешите прыгать вниз: перепрыгнув яму, вы сможете добыть себе жизнь.
Александр Миняшкин г. Москва

Donald in Maui Mallard
Пароли: 2: ININJA, 4: ITSHOT,
5: GETHIM, 6: YOHOHO,
7: UNDEAD, 8: GDLUCK
Quicly Actor II г. Москва

Jungle Strike
Big Boss писал, что для нахождения ракет "Томагавк" (8 миссия) надо искать большие горы. Но есть способ, в некотором смысле, проще. На карте найдите скопление мобильных орудийных установок (отмечены желтыми точками). Там и будут заныканы "Томагавки". Оно и понятно: зачем охранять "пустые" места?
The Destroyer г. Астрахань

Fantasia
В игре много возможностей увеличить количество жизней Микки. Эпизод на воде: добравшись до места, где находятся платформы, запрыгните на самую верхнюю из них и возьмите жизнь. Теперь отправляйтесь немного правее, к книге, подберите ее и идите вправо к шкафу. Заберитесь в него и тут же снова окажетесь на платформе, где опять лежит жизнь. Продолжайте в том же духе.
Sherlock Holms and Doctor Vatson г. Ташкент, Узбекистан

World of Illusion (Mickey & Donald)
После того, как вы убьете босса в стране пирожных, можете пополнить карман призами. Залезьте обратно в коробку "Cookie" и пройдите по ней. После этого не входите в дверь, а перепрыгните ее. Так ваш запас энергии увеличится на пару единиц.
Fred г. Москва

Krusty's Super Fun House
Пароли всех уровней:
2: WHOAMAMA, 3: FLANDERS,
4: BROCKMAN, 5: SIDESHOW.
Супер пароль — SMAILLIW.
Art Орнатский г. Санкт-Петербург

McDonald's Treasure Land Adventure
Выбор уровня. Находясь в титульном экране, наберите влево, вправо, A,B,C.
Slatek с. Сергокала, Дагестан

Mesha
Для перестановки уровней на экране с надписью SEGA нажмите 9 раз кнопку "Reset", затем на титульном экране, зажав влево-вниз, переходите к экрану опций. Там вы найдете опцию ROUND.
Полное оружие. На паузе нажмите BBC BBC, вверх, вниз, A.
5 жизней. На паузе нажмите вправо, вниз, вправо, вниз, влево, вверх, влево, вверх, BCA, затем "Start".
Владик Кудрявцев г. Санкт-Петербург

The Ottifants
Коды: 1: JYSF, 2: AOHT,
3: PINE, 4: NRCF.
Юморист-Kabal г. Саратов

The Second Samurai
Советы. **1.** Если увидите кувшин, сразу же прикоснитесь к нему. Если после этого из него вылетело много черепов, то после смерти вы начнете игру от этого кувшина. **2.** На некоторых уровнях валяются огромные булыжники. Пара крепких ударов, и булыжник разваливается, открывая вход в эдакий "бонус", где мало призов, много врагов и масса шансов потерять жизнь.
Сергей Журавлев г. Москва

Separation Anxiety
Чтобы попасть в секретную комнату на первом этапе, надо в самом начале этапа пойти в левый верхний угол и там бить рукой. Это может проделывать только Spider-Man.
Metal and Punk Incorporation г. Москва

Steel Talons
Нажав на заставке A или B, вы попадете в OPTIONS, где сможете увеличить высоту полета до 1300 м и изменить угол полета.
Мародер и Каратель г. Новосибирск

Street Racer
Silver Cup, сложность EASY: IKPSVW.
Gold Cup, сложность EASY: BEFQMR.
Punisher г. Химки, Московская обл.

Super Monaco GP 2
В качестве пароля введите SENNA или CHAMPION и увидите финальные картинки игры.
Юрий Токарев г. Санкт-Петербург

Toughman Contest
Super Dron (см. номер 28) и Евгений Герасимов (см. №29) не назвали еще один супер пароль: MRBUCKEYE. Введите его, и вы будете лишены всех супер ударов.
Kabal г. Москва

greatdragon.ru

MegaDrive™

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



Wrestlemania
Супер скорость. Крутить крестик джойстика против часовой стрелки, пока судья не скажет "What's this?"

ART Орнатский г Санкт-Петербург

Aero the Acro-Bat 2
Выбор уровня. В режиме SOUND TEST прослушайте при помощи кнопки "А" мелодии 8, 4, 19, 71. Последует звуковой сигнал. Теперь начните игру, поставьте ее на паузу и, нажимая одновременно вниз, А,С, выбирайте уровень.

Gladiator, г.Видное, Московская обл

Altered Beast
Меню с дополнительными опциями вызывается с титульного экрана нажатием "Start"+В.
Тест звука. На титульном экране зажмите A+C+вправо-вверх и нажмите "Start".

Alone Star г Киров

Battletech
Застрять в игре — как это бывает досадно! Но если вы на паузе наберете комбинацию А,А,В,В, С,С,С,С,В,В,А,А,А,А,В,В,С,С, то сразу сможете насладиться прохождением этой игры.

Павел Ярославцев г Москва

Castlevania Bloodlines
31 жизнь. На заставке нажмите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, С, А, В

J Cage, г Москва

El Viento
Выбор уровня: вверх, влево, вправо, вниз, В

Саша г Москва

Cannon Fodder
Пароли 1 JSSCTS, 2 CKBGMM, 3 SCTWMN, 4 MKBRLN, 5 LBLNRD, 6 JMDKRK, 7 STGRTN, 8 SBRSHC, 9 DBKRRB, 10 MSFCTS, 11 KMGRBS, 12 SLJMBG, 13 TGRTVN, 14 CCLDSL, 15 BTCLMB. Super пароль — STCJDN

Gamer Jim г Волгоград

Tale Spin
На паузе наберите С, вправо, А,В,В,А, влево, влево, А, вниз. Должна заиграть музыка, и у вас будет 9 жизней.

PC г Москва

Super Volleyball
Коды на все команды без единого проигрыша: XHYHT, ALSRO, AOQRF, AFSAB, VFPXY, FYWVI

Алексей Синельщиков г Москва

Toejam & Earl in Panic on Funkotron
Некоторые пароли.
3 V-d2K12ZL19-,
5 PFy2E160Q00-,
6 RW 8EZLKQV83,
7 PW02ZEATQT9X,
9 VFALEZ25-892,
11 MWFLKKLKQ1K3,
13 VAWNZE606992,
15 P-yAEK6Z2TO2

Александр Максимов г Санкт-Петербург

Last Battle
Если после окончания уровня (или игры в целом) вы нажмете А,В,С и "Start", вы продолжите игру

Денис Шестухин г Владивосток

Gargoyles
Переключение уровней: АВ, вправо, АСА, вниз, АВ вправо, А.
Восполнение энергии: АВ, вправо, АСА, вниз, АВ, влево.
Бессмертие: АВ, вправо, АСА, вниз, АВ, вправо, влево

А В Бородатов г Москва

The Lion King
Чтобы попасть в отладочное меню, нужно в OPTIONS выделить Sound FX и ввести код: джойстик вправо, А, А, В и "Start"

Михаил Зорин г Москва

Mega Bomberman
Коды: 3352 — выход на босса, 8112 — 3-й этап, 8114 — 5-й этап.

Dark Wolf г Хабаровск

Pete Sampras Tennis
Если ввести код ZEPPELIN в "WORLD FOUR PASS WORD", вы получите две новые опции: HUGO TOUR и CRAZY TENNIS. Для старта в HUGO TOUR с 20-го места введите код PRLSML.

Slater с Сергокале, Дагестан

Castle of Illusion
Бессмертие. На паузе нажмите одновременно А, В, С, затем "Start". Этот же прием позволяет отменить команду.

Barake г Москва

Rocket Knight Adventures
Если вы хотите посмотреть в записи сыгранную вами игру, поставьте игру на паузу и нажмите 7 раз вверх, вниз, три раза влево, вправо. Когда слово PAUSE перевернется, нажмите "Reset", подождите демонстрации и увидите свою игру

K S Turbo, г Рязань

Noob Saibot г.Москва
Power Monger. Пароль на второй уровень: HOTAXG

Alien-3 г Таллин, Эстония

Red Zone
Коды (по 10 жизней): 2 ABA CCBC BCA BA, 3 ACC CBC ABB CA, 4 AAC BCA CCA CC, 5 BAA ABB BCC BB, 6 ABB ABC AAB CA, 7 BAA ABB CAA AA, 8 ABB ABC AAB AC

Shawn Michaels г Озерск, Челябинская обл

FIFA Soccer 96
Код для создания своего турнира. Войдя в OPTIONS, включите GAME SETTINGS и наберите BAB CAB BAC BAC CAA BAA

Sir Kabal г Озерск-3

Road Rash 3
Код последней гонки с самым лучшим мотоциклом 4HA1TO0M

Николай Харитонов г Москва

Sea Quest DSV
Пароли: 2 уровень — W6747YRDYJWY, 3 уровень — LPPQM-S68CN3, 4 уровень — 9Y7XGWY6QB69, последняя миссия — 2LNVN4MQF5GH, конец — S3NYFRLHF9B

Михаил Городничев г Калининград, Московская обл

Pitfall
Ошибся, Просто Серега в №23, ошибся! На экране START GAME наберите С, С, С, С, влево, А, ВНИЗ, вверх, вниз — бесконечные продолжения. Вот этого ВНИЗ у Сереги и не было.

Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure
Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY

Dr Vadim г Тюмень

Warlock
Если в первом уровне не убивать, а защитить первого человека, он даст вам кучу полезных вещей

Евгений Полюх г Руза, Московская обл



Probotector
Выбор уровня. На заставке нажать влево, вправо, А, В, С, влево, вправо, А, В, С, влево, вправо, А, В, С. **70 жизней.** На заставке на обоих джойстиках нажмите С, В, А, вправо, влево

Phantom с Фаустово, Воскресенский р-н, Московская обл

greatdragon ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo™

Frantic Flea
Пароли
1-я зона: 1 CLQCK 2 ZMTHT, 3 GPPQW
2-я зона: 1 DJQCT, 2 WLCSN, 3 RLHQZ
3-я зона: 1 JMGVB, 2 NRWPC, 3 MDWQL
Ice г Краснодар

Zombies Ate my Neighbors
Прослушать замечательные звуки игры можно кнопками L (вопль) или R (лай). Эти кнопки нужно нажимать при появлении логотипа "Lucas Arts"
Killer Arthur г Одинцово, Московская обл

Battletoads Double Dragon
После загрузки экрана персонажей нажмите вверх, вниз, вниз, вверх, X, Y, "Start" — увидите экран выбора уровней
Андрей Суворов г Москва

Dinosaurs
Коды всех уровней:
2. H1KHDEOMXFQ3,
3. XVBXQMRSNSW6,
4 V1O4KEWYXV4N,
5. VSGHJWWGX43N
Александр Кокунин г Москва

Mega Man X
Чтобы начать игру с полным POWER-UPs, введите код
8441
2136
4421
Макс г Щелково-13, Московская обл

Mechwarrior 3050
Пароли на уровни
2. BMBRMN, 3. 65C816,
4. B1GBND, 5. FSPRNG,
6. YHWX11
Александр Кокунин г Москва

Mighty Morphin Power Rangers: Fighting Edition
Пароли: 2. 3847, 3. 5113, 4. 3904, 5. 1970, 6. 8624, 7. 2596,
1-й босс — 0411, 2-й босс — 1007, 3-й босс — 1212
Hitman г Норильск

Pac-Man 2: The New Adventures
Пароли: BGMPQST — тест звука, MSPCMND — сыграть в старый Pac-Man, PCMNPTP — посмотреть все эмоции Pac-Man'а
Virtual Guy г Барнаул

Uni Racers
Финальный экран игры. На экране с главным меню зажмите вниз и шифты L и R, затем нажмите B
Денис Иванов г Новосибирск

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Actraiser 2
Чтобы начать игру поединком с боссом первой версии, введите пароль Xxxx Yyyy Zzzz.
Killer Arthur г Одинцово, Московская обл.



The Flintstones. Part 2
Пароли
Redrock — BETTI, PICKS, BLUE, RIBS
Jungle — BAMBAM, MACES, SMOL, ROCKS
Volcanic — CLIFF, HIDES, HOT, JUISE
Алексей Черных г Зеленоград

Corporation
Выбор уровня. В режиме MUSIC DEMO прослушайте музыку до шестого уровня, а затем нажмите A, C, A, B. Вернитесь на титульный экран и доберитесь до экрана с уровнями. Теперь, держа B, нажимайте вверх и выбирайте желаемый уровень.
MaxMen г Москва

Barkley Shut up and Jam
С помощью этих паролей вы будете за SPIKE и STONEWALL:
2. 3MNP C12Z, 3. 3MGH F1WG,
4. 3MDF K1XH, 5. 3MJK 21Z?,
6. 3MST ?161, 7. 3MBC ?208
Чтобы быстрее двигаться и сбивать противников, перемещайтесь с зажатыми кнопками L и R. Чтобы сделать супер удар, войдите в двухсекундную зону и с зажатыми L и R нажмите бросок (Y,B).
Сергей Лейзерович г Санкт-Петербург

Donkey Kong 2
Если вы прошли игру, то находясь на карте, нажмите одновременно L и R. Вы попадете на пьедестал почета
Константин Комаров г Москва

F-22 Interceptor
Пароли финальной миссии
Russian Challenge — KSQSIN,
Aces — MH01K1,
Korean — B10f8P,
American — 6PGE02,
Iraque — GTGE8V
Александр Прибылов г Москва

Michael Jordan. Chaos in the Windy City
Код 12345678999 — 73 жизни
Денис Макаров г Москва

Pilotwings
Секретное задание:
пароль 408048
Кирилл Сидоров г Одинцово, Московская обл

Rock and Roll Racing
Введите пароль BVJ$ CNZ3 3T3!, и вы попадете на планету Inferno
Денис Субботин г Одесса, Украина

Dragon Strike
Пароли для золотого дракона:
2. KHVJMG, 3. KHVNRD,
4. KHVNFH, 5. KNVNKC,
6. KHVNDJ, 7. KNVHJF,
8. KNVNSB, 9. KNVNGJ,
10. KNVHLG, 11. KNVHVJ,
12. KNVHMR
Астральная планета — KNVHRM
Бездна — KNVHPQ
Александр Финов г Москва

Earth Worm Jim 2
Чтобы поставить защиту Manta, нужно нажать вверх+X. Это сделает Джима на несколько секунд неуязвимым.
Михаил Зорин г Москва

Killer Instinct
Если на VS-экране нажать "Start" и вниз одновременно, комбо-разрушители будут получаться чаще.
Red Fox г Москва

Nosferatu
Остановитесь точно перед последним боссом, поставьте игру на паузу и наберите A,B,B,B,X,X,R. Вы станете кровожадным вампиром!
AcE г Москва

Prince of Persia
Введите пароль CXLW9BD и попадете в последний уровень, где сразу будете сражаться с солдатом
Роман Маслов г Удомля, Тверская обл



Spiderman
На титульном экране нажмите: Y,A,X,B,A, вправо, влево. Вы попадете в таблицу выбора уровня.
Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл.

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

PlayStation

Crash Bandicoot
Супер-пароль, открывающий выход на все этапы и дающий кучу полезных вещей
▲ ▲ ▲ ▲ ✖ ■ ▲ ▲
▲ ▲ ■ ✖ ▲ ● ▲ ▲
▲ ● ■ ▲ ✖ ✖ ✖ ✖

Агентр Купер, ред

SimCity 2000
"Лимон" просто так начав игру, зайдите в иконку "Бюджет" под иконкой "Информация" (см картинку), на экране, показывающем бюджет, зажмите кнопку R1, наберите ✖ ● ▲ ■ отпустите R1. Затем, зажав L1, наберите ✖ ● ▲ ■ отпустите L1 Зажав R2, наберите ✖ ● ▲ ■ отпустите R2. Зажав L2, наберите ✖ ■ ▲ ● отпустите L2 После этого ваш банковский счет увеличится на 1 миллион долларов.

Агентр Купер, ред

Mortal Kombat Trilogy
Чтобы войти в недоступную ранее иконку "?", на экране options зажмите ВВЕРХ и кнопки L1, L2, R1, R2. Через две секунды экран тряхнет и вы сможете выбирать новые опции. Выбор декораций: на экране выбора игрока установите курсор на Соню и нажмите ВВЕРХ+START

Агентр Купер, ред.

Final Doom
Все коды набираются в режиме паузы
Неуязвимость ВНИЗ L2 ■ R1 ВПРАВО L1 ВЛЕВО ●
Все виды оружия и полный боезапас ✖ ▲ L1 ВВЕРХ ВНИЗ R2 ВЛЕВО ВЛЕВО
Завершение этапа. ВПРАВО ВЛЕВО R2 R1 ▲ L1 ● ✖
"Прозрачные" стены L1 R2 L2 R1 ВПРАВО ▲ ✖ ВПРАВО
Полная карта ▲ ▲ L2 R2 L2 R2 R1 ■
Объекты на карте. ▲ ▲ L2 R2 L2 R2 R1 ●

Jason, ред.

King of Fighters 95
Чтобы сыграть за скрытых боссов, на экране выбора игрока, зажав START, наберите ВВЕРХ+●, ВПРАВО+■, ВЛЕВО+✖, ВНИЗ+▲

Jason, ред

Twisted Metal 2
В игре, помимо Sweet Tooth, о котором мы писали в предыдущем номере, спрятан еще один секретный игрок и целых три секретных этапа!

Итак, чтобы поиграть за огромный броневик Minion, введите на экране выбора машины следующий код: L1, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО



Если вы хотите попробовать себя на Swamp Level, болотной трассе, один к одному перенесенной из игры Jet Moto, на экране выбора трассы введите: ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПРАВО, R1.

Вторая скрытая трасса Cyburbia, выглядит так же, как в первой части ТМ! Для выхода на нее, на экране выбора трассы введите ВНИЗ ВВЕРХ, L1 R1.

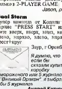
Третья трасса представляет из себя Rooftop (нью йоркские крыши) из ТМ1 На экране выбора трассы введите: ВНИЗ, ВЛЕВО, R1, ВНИЗ и вы там!

И под завязочку одна мелочь найдена еще один "секретный прием" для каждой из машин Нажмите в игре ВПРАВО, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВВЕРХ, и вы исчезнете на некоторое время!
Примеч. Коды для игры из секретных этапах действуют только в 2-PLAYER GAME

Jason, ред

Goal Storm
Супер команда от Konami на экране "PRESS START" нажмите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, крест+круг

Заур, г Оренбург



Я думаю, что если бы сказали купить коробку мороженого или 5 журналов "Великий Дракон", я выбрал бы 5 журналов

Андрей Катусов, с.Зем-Хутора, Аткарский р-н, Саратовская обл.

greatdragon.ru

NON STOP! Играем без перерыва!

О ЧЕМ РАССКАЗАЛ ВЕЛИКИЙ ДРАКОН В 28-30 ВЫПУСКАХ

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала, ред — сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок – Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

Addams Family
№30 с 88 (НП) Антон Миллер, г.Москва

Addams Family 2
№28 с 89 (НП) Михаил Атаев, г.Уфа, Башкортостан

Bad Dudes
№28 с 89 (НП) Alex Gamer, Mr Sorус, Бratус, г.Лыткарино, Московская обл
№29 с 6 (О) Александр Артеменко, г.Торжок
№30 с 89 (НП) Сергей Павлов, г.Санкт-Петербург

Batman & Flash (Monster in my Pocket)
№29 с 88 (НП) Александр Баранов, г.Рига, Латвия

Battle Ship
№30 с 86 (НП) Женя Б, г.Лобня, Московская обл

Battle Tank
№30 с 77 (О) Eler Cant, ред.

Battletoads
№29 с 88 (НП) Павел Рудометкин, г.Елец, Липецкая обл
№30 с 88 (НП) Михаил Рогачев при содействии Old Sub Zero, г.Апрелевка, Московская обл.

Battletoads Double Dragon
№28 с 88 (НП) Kabal, г.Москва

Big Nose
№29 с 88 (НП) Alex Gamer, Bratus, Mr Bons, г.Лыткарино, Московская обл

Boogerman
№30 с 72 (А) G Dragon, ред.

The Bugs Bunny Crazy Castle
№29 с 88 (НП) Fearless Hero, г.Москва
№30 с 70 (О) G Dragon, ред.

Burai Fighter
№28 с 88 (НП) Евгений Рудницкий, г.Екатеринбург

B-Wings
№29 с 89 (НП) Владимир Бахин, г.Южно-Курильск

Cabal
№30 с 69 (О) Александр Артеменко, г.Торжок

Caesars Palace
№29 с 89 (НП) Рома Крематорий и Дима Morg City, г.Минск, Беларусь

Captain Planet
№29 с 14 (О) Eler Cant, ред.

Chase H Q
№30 с 88 (НП) Рома Крематорий и Дима Morg City, г.Минск, Беларусь

Chi-Dey Story
№29 с 8 (О) Eler Cant, ред.

Cliffhanger
№28 с 88 (НП) Владимир Галушкин, г.Москва

Contra Force (Super Contra 6)
№28 с 88 (НП) Алексей Демьянов, г.Москва

Dream Master
№29 с 88 (НП) Илья Шевкун, п.Кожино, Рузский р-н, Московская обл.
№30 с 88 (НП) Дамир Нурмухаметов, г.Бугульма, Татарстан

Duck Tales
№30 с 88 (НП) Рома Крематорий и Дима Morg City, г.Минск, Беларусь

Dunk Heroes
№28 с 20 (О) Александр Артеменко, г.Торжок

Earth Worm Jim 2
№30 с 72 (А) G Dragon, ред.

Felix the Cat
№30 с 88 (НП) Space Meteor, г.Москва

Flintstones The Rescue of Dino & Hoppy
№29 с 89 (НП) А.Ефремов, п.Калининец, Нарофоминский р-н, Московская обл

Ghost Busters 3
№28 с 88 (НП) Сергей Пывцов, г.Тула

G.I Joe (Contra Fighter)
№30 с 67 (О) Eler Cant, Lord Hanta, ред.

G.I.Joe 2 The Atlantis Factor
№30 с 62 (О) Eler Cant, Lord Hanta, ред.

Gremlins 2
№30 с 88 (НП) Айдар Зайдуллин, г.Химки, Московская обл.

Highway Star
№29 с 88 (НП) Алексей Новиков, г.Люберцы, Московская обл

Hook
№29 с 88 (НП) G.Dragon, ред.

Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones 2)
№29 с 89 (НП) Алексей Новиков, г.Люберцы, Московская обл

Indiana Jones 3
№30 с 89 (НП) Александр Садчиков, п.Каменки, Городищенский р-н, Волгоградская обл

Iron Tank
№29 с 89 (НП) Андрей, г.Москва

J.J.War
№30 с 88 (НП) Роман Белясенцев, г.Кольчугино, Владимирская обл

Jurassic Park
№28 с 65 (О) G Dragon, ред.

Kick Master
№28 с 88 (НП) Baraka, г.Москва

Kid Kool
№28 с 88 (НП) Kabal, г.Москва

Kiwi Krase
№29 с 89 (НП) Fearless Hero, г.Москва

Konami World 2
№28 с 18 (О) Александр Артеменко, г.Торжок

The Lion King (Super)
№29 с 88 (НП) Рома Крематорий и Дима Morg City, г.Минск, Беларусь
№30 с 72 (А) G Dragon, ред.
№30 с 88 (НП) Павел Рудометкин, г.Елец, Липецкая обл.

Little Samson
№30 с 89 (НП) K S Turbo, г.Рязань

Lode Runner 2
№30 с 89 (НП) Ninja Ryukend, г.Искитим, Новосибирская обл

The Lone Ranger
№29 с 89 (НП) Андрей Дмитриев, г.Люберцы, Московская обл

The Mask
№30 с 88 (НП) Антон Шелохов, г.Москва

Metal Gear
№29 с 89 (НП) Павел Рудометкин, г.Елец, Липецкая обл

Mortal Kombat 3
№28 с 88 (НП) King и С.Болдырев, г.Москва

Mortal Kombat V Pro
№30 с 88 (НП) Дмитрий Сударушкин, г.Москва

Panic Restaurant
№30 с 88 (НП) Street Dragon, г.Санкт-Петербург

Power Blazer
№29 с 76 (О) G Dragon, ред.

Pro-Am 2
№29 с 88 (НП) Павел Рудометкин, г.Елец, Липецкая обл

Punisher
№28 с 12 (О) Eler Cant, ред.

Samurai Spirits
№28 с 10 (О) Агент Купер, ред.

Sowongi
№28 с 88 (НП) G J Max, г.Екатеринбург

Super Basketball
№29 с 89 (НП) Иван Самощенко, г.Ростов-на-Дону

Tiger-Heli
№30 с 89 (НП) Ромик, г.Лыткарино, Московская обл (Bratus)

TMNT Tournament Fighters
№28 с 86 (НП) Алексей Демьянов, г.Москва

Toki
№29 с 18 (О) Александр Артеменко, г.Торжок

Tom & Jerry
№30 с 88 (НП) Ozzy Spitter, г.Москва (Екатерина Постива)

Top Gun 3
№30 с 86 (НП) Паша Моношин, г.Пионерский, Калининградская обл

Twin Eagle
№29 с 88 (НП) Orchid, г.Москва

Ultimate Air Combat
№28 с 88 (НП) Василий Китаев, с.Новоселицкое, Ставропольский край

Zanac
№28 с 88 (НП) Kabal, г.Москва

Математика (1 класс)
№28 с 7 (А) ред.

Ваш журнал — это нечто потрясающее! Без ваших подсказок, описаний игр геймеры просто не справлялись бы с игрушками. Великий D — МОЯ планета!
Mega Boban, г.Челябинск

Недавно в "Mortal Kombat 3" Мотаро меня так отдубасил, что через день я сломал левую руку. А без руки-то как играть? К счастью, в это ужасное время я купил ваш журнал и теперь, читая его, как будто играю. И прохожу все игры от начала до конца. И так зачитался, что про руку забыл.
Smok, ст.Кущевская, Краснодарский край

Классный у вас журнал. У меня есть все номера, начиная с 12-го. Особенно мне нравятся такие бравые ребята, как агент Купер, Big Boss и другие. Плохих корреспондентов в журнале нет! Вам надо потолстеть, Великий Дракон, больше кушай!
3D Кирюха, г.Москва

ИНОСТРАННЫЙ КАК РОДНОЙ

Можно освоить чужой язык за три месяца?

Некоторые твои сверстники попробовали и убедились, что можно!

Авторская методика ЭМОЦИОНАЛЬНО-СМЫСЛОВОГО ОСВОЕНИЯ ЧУЖОГО ЯЗЫКА, практикующаяся вот уже 25 лет в ВУЗах, школах и на курсах под руководством Игоря Юрьевича ШЕХТЕРА, автора метода, члена-корреспондента Академии Гуманитарных Исследований, научного руководителя авторской школы, поможет ТЕБЕ в этом разобраться.

Это не долгие и бессмысленные годы обучения языку в школе и институте!

Это курс в три периода (3 месяца) по 100 часов каждый с перерывом между периодами в 1-3 месяца. Каждый курс снабжен комплектом авторских учебных пособий, текстами, иллюстрациями, аудио- и видео материалами и всем тем, что поможет ТЕБЕ погрузиться в творческий процесс освоения когда-то совсем чужого языка.

Тебе не придется заниматься дома!

Метод не предусматривает систему упражнений и домашних заданий, нет экзаменов и зачетов. Есть только ТВОЕ желание и труд, и мастерство профессионального преподавателя.

ТЕБЕ исполнилось 16 лет! ТЕБЕ хочется понимать и быть понятым за пределами горячо любимой Родины?

ПОПРОБУЙ!!! И перед тобой предстанет мир удивительных открытий.

АВТОРСКАЯ ШКОЛА ШЕХТЕРА

Ул.Космонавтов, дом 5 (м."ВДНХ", 5 минут пешком)

Тел.751-27-70, 253-79-75, 283-06-69, 183-41-86

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

Air Diver
№30 с 89 (НП) Константин Иловенко, Даниил Ларинин г Пермь

Alien Soldier
№30 с 90 (НП) Evil Devil, г Москва

Alien Storm
№29 с 30 (НП) Евгений Попов г Руза, Московская обл.

Altera Dragoon
№30 с 83 (НП) Андрей Назаров г Москва

Altered Beast
№30 с 91 (НП) Smoke г Тосно Ленинградская обл

Another World
№30 с 36 (О) Eler Cant ред.

Asterix and the Power of Gods
№30 с 20 (О) (начало) Eler Cant ред.

Back to the Future 3
№30 с 90 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Batmen Forever
№29 с.89 (НП) Евгений Попов, г Руза Московская обл

Batmen Returns
№28 с 90 (НП) Алексей Прокопьев г Москва

Battletech
№28 с.89 (НП) Просто Серега ред.

Battletoads
№30 с 88 (НП) Юрий Токарев г Санкт Петербург

Battletoads: Double Dragon
№28 с 89 (НП) J Cage г Москва

Beauty and the Beast
№28 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск, Выборгский р-н Ленинградская обл
№29 с 89 (НП) Просто Андрюха, г Красногорск Московская обл

Best of the Best
№28 с 90 (НП) Владимир Тубольцев г Лобня Московская обл
№29 с.89 (НП) Alone Star г Киров

Bloodshot
№28 с 90 (НП) Baraka г Москва
№29 с.89 (НП) Андрей Назаров г Москва

B.O.B.
№28 с.90 (НП) Андрей Суворов г Москва

Brutal
№28 с.89 (НП) Андрей Суворов, г Москва

Bubsy 2
№28 с 89 (НП) Просто Серега ред.

Castlevania Bloodlines
№29 с 89 (НП) Вячеслав Скрябин г Елец

Cliffhanger
№30 с 83 (НП) Просто Серега, ред.

Comix Zone
№30 с.89 (НП) Ozzy Osbourne г Санкт Петербург

Daffy Duck in Hollywood
№28 с 89 (НП) Григорий Бондарев г Москва

Demolition Man
№28 с.89 (НП) Harry Tasker г Москва
№29 с 89 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Dracula (Bram Stoker's)
№28 с.90 (НП) Владимир Терехов г Москва

Earth Worm Jim
№28 с 90 (НП) Антон Никитин г Москва

Ecco The Dolphin
№28 с.89 (НП) Михаил Г., г Москва

Eternel Champions
№28 с 40 (О) Агент Купер ред.
№30 с 90 (НП) Judge Leokahn г Москва

EXO Squard
№28 с 89 (НП) Михаил Городничев г Калининград, Московская обл
№29 с 90 (НП) Alex г Лыткарино Московская обл

F-15 Strike Eagle
№28 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Feery Tale
№30 с 90 (НП) Gamer Jim г Волгоград

FIFA Soccer 95
№28 с.91 (НП) ART г Санкт Петербург

Fire Mustang
№30 с.89 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Flashback
№29 с 90 (НП) Dr Vadim, г Тюмень

Flintstones
№29 с 91 (НП) Иван Майоров г Москва

Garfield. Caught in the Act
№28 с 42 (О) Александр Артеменко г Торжок
№29 с 46 (О) Duck Wader ред.
№30 с.91 (НП) Александр Артеменко г Торжок

Gargoyles
№30 с.90 (НП) Евгений Попов г Руза Московская обл

Gauntlet 4
№30 с 90 (НП) Михаил Привезенцев, Константин Данилов г Москва

Generatrons Lost
№28 с 90 (НП) Никита Фрумин с Садовое Кетовский р-н Курганская обл

Ghouls'n Ghosts
№29 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Global Gladiators
№29 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

The Great Circus Mistary
№30 с 90 (НП) Антон Лобанов г Москва

Green Dog
№29 с 91 (НП) Judge Leokahn г Москва
№30 с 90 (НП) Юрий Токарев г Санкт Петербург

Gunship
№29 с 24 (О) Владимир Суслов ред.

Joe & Mac
№30 с 90 (НП) K S.Turbo г Рязань

Judge Dredd
№28 с 89 (НП) Harry Tasker г Москва

Jungle Strike
№30 с 90 (НП) Михаил Зорин г Москва

Jungle Strike 2
№28 с 90 (НП) Дмитрий Коробков г Москва

Lawnmower Men
№29 с 58 (О) ред.

Lethel Enforces 2. Gun Fighter
№28 с.90 (НП) Антон Никитин г Москва
№30 с 90 (НП) Просто Серега ред.

LHX Attack Chopper
№28 с 51 и 54 (О) Владимир Суслов, ред

Light Crusader
№28 с.24 (О) (окончание) Агент Купер и Eler Cant, ред.

Merio Lemieux Hockey
№28 с 90 (НП) Михаил Городничев г Калининград, Московская обл

Mega Bomberman
№29 с 90 (НП) Просто Андрюха, г Красногорск Московская обл

Mickey Manie
№29 с 32 (О) Роман Еремин, ред.

Mutant League Football
№29 с 90 (НП) Михаил Городничев г Калининград, Московская обл

NBA JAM
№28 с 89 (НП) Артем Князев г Подольск, Московская обл
№29 с 90 (НП) J Cage г Москва
№30 с 90 (НП) Александр Баранов г Рига Латвия

NBA JAM Tournament Edition
№30 с 87 (НП) Михаил Зорин г Москва

NBA Live'95
№28 с 90 (НП) Alex Jay ст Ленинградская, Краснодарский край

NHL-96
№30 с 91 (НП) ART Оригатский г Санкт Петербург

Ooze
№30 с.24 (О) Jason ред.

Pete Sampras Tennis
№28 с 89 (НП) Вета Стойкова г София Болгария

Pirates of Dark Water
№29 с.91 (НП) Андрей Бессмертных Игорь Кочеванов г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Pocahontas
№30 с.90 (НП) Дмитрий Патаханов г Москва

Primel Rage
№28 с 57 (О) Агент Купер ред
№28 с 91 (НП) Jason ред.
№29 с 89 (НП) Александр Минашкин г Москва
№29 с 62 (О) Jason ред.

Prince of Persia
№28 с 89 (НП) Alex Jay ст Ленинградская Краснодарский край
№29 с 90 (НП) Андрей Дмитриев г Люберцы Московская обл
№30 с 91 (НП) Александр Минашкин г Москва

Queck Shot
№28 с.36 (О) Эдгар Барбашов, Артем Акмулин, Денис Храмов, г Москва Александр Веселов, г Балашиха Алексей Киевский г Одесса Александр Артеменко г Торжок

Queen of the Road
№29 с 90 (НП) Леша К. г Череповец
№30 с 90 (НП) Просто Андрюха г Красногорск Московская обл.

Radical Rex
№30 с 90 (НП) Павел Васильев г Москва

Ranger X (Ex Ranza)
№29 с 91 (НП) Strife и Evil President г Минск Беларусь

Red Zone
№28 с 89 (НП) Константин Карасев г Минск, Беларусь
№29 с 30 (НП) Александр Минашкин, г Москва
№30 с 90 (НП) Secret Man г Москва

The Ren and Stimpy Show
№28 с.90 (НП) Антон Никитин г Москва

Rister
№28 с 89 (НП) Александр Кокунин г Москва
№29 с 89 (НП) Super Dron г Москва

Road Rash 3
№29 с.91 (НП) Phantom с Фаустово Воскресенский р-н Московская обл

Robocop vs the Terminator
№28 с 89 (НП) Joker г Пятигорск
№28 с 91 (НП) Skeletor г Омск

Rocket Knight Adventures
№30 с 90 (НП) Smoke г Тосно, Ленинградская обл

Rock'n'Roll Racing
№29 с 91 (НП) Дмитрий Ерохин, г Норильск

Shadow Dancer
№29 с 91 (НП) Dr Vadim г Тюмень

Shining in the Darkness
№28 с 30 (О) Polymorph Sauronovich ред.

Shinobi 2 (Super)
№29 с 90 (НП) Паша и Дима г Москва

Shinobi 3
№29 с.90 (НП) The Shadow, г Солнечногорск, Московская обл

Skeleton Krew
№29 с 89 (НП) Павел Васильев г Москва
№30 с 90 (НП) Александр Минашкин г Москва

Skitchin
№29 с 90 (НП) The Shadow, г Солнечногорск Московская обл
№30 с.34 (О) Макс Алаев, ред.

Sonic 2
№30 с 91 (НП) Юрий Токарев г Санкт Петербург

Spot Goes to Hollywood
№28 с 34 (О) Просто Серега ред.

Star Trek. Deep Space Nine
№28 с 90 (НП) Александр Кокунин г Москва
№29 с 90 (НП) Алексей Киселев г Петропавловск Камчатский
№30 с 91 (НП) Андрей П г Новосибирск

Street Racer
№30 с 91 (НП) Sub+Z г Новосибирск

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)
№28 с 91 (НП) Serg, г Тосно, Ленинградская обл
№28 с 90 (НП) Просто Серега ред.

Sunset Riders
№30 с 30 (О) Lord Hanta, ред.

Super BattleTank: War in the Gulf
№30 с 77 (О) Eler Cant, ред.

Super Fantastic Zone
№28 с 91 (НП) Baraka г Москва

Syndicate
№29 с 89 (НП) Руслан Есаков

Tazmania
№28 с 91 (НП) Просто Серега ред.

Taz in Escape From Mars
№29 с 52 (О) Eler Cant, ред

Theme Park
№30 с.27 (О) Агент Купер, ред.

Time Gal
№28 с 89 (НП) Андрей Суворов г Москва

Tin Head
№29 с 90 (НП) J Cage г Москва

Tiny Toon
№28 с 89 (НП) Антон Кретов г Москва

Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure
№28 с 90 (НП) С Мартынов г Москва

Toughmen Contest
№28 с 91 (НП) Super Dron г Москва
№29 с 90 (НП) Евгений Герасимов г Тюмень
№30 с 91 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Toy Story
№28 с 88 (НП) Jason, ред.

True Lies
№28 с 89 (НП) Просто Серега ред.
№29 с 91 (НП) Евгений Носов г Новосибирск

Turrican
№30 с 91 (НП) Noob Saibot г Тюмень

Twinkle Tale
№29 с 90 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Ultimate Mortal Kombat 3
№30 с.5 (О) Агент Купер ред.

Vectormen
№30 с.91 (НП) Андрей Бессмертных Игорь Кочеванов г Одинцово Московская обл

Warlock
№30 с 90 (НП) Judge Leokahn г Москва

World of Illusion
№28 с 91 (НП) Ozzy Osbourne г Санкт Петербург

X-Men 2
№28 с 89 (НП) Просто Серега, ред.

Zero the Kamikaze Squirrel
№28 с 89 (НП) Alex Jay ст.Ленинградская Краснодарский край

Zero Tolerance
№30 с 91 (НП) Baraka г Москва

Zombies Ate My Neighbours
№28 с 89 (НП) Alex Jay ст Ленинградская Краснодарский край

Zool
№28 с.89 (НП) Андрей Суворов г Москва

Соникиада
№29 с 26 (О) Роман Еремин, ред.

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Actraiser 2
№30 с.92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Aladdin
№29 с 92 (НП) Леонид В г Воскресенск Московская обл.

Another World
№28 с.91 (НП) Oleg S г Москва

Asterix & Obelix
№29 с.92 (НП) King Richard I г Москва

Battle Cars
№28 с 91 (НП) Олег Ростовский, Александр Рогозин Сергей Чуканов пос Балакирево Владимирская обл

Beauty and the Beest
№28 с 92 (НП) Марина Фомина г Москва
№30 с.92 (НП) Night Wolf г Подольск

Biker Mice From Mars
№30 с.96 (О) Lord Hanta ред

Cannon Fodder
№28 с 92 (НП) Иван Дегтяренко г Москва

Choplifter 3
№30 с 92 (НП) Sub-Zero and Smoke г Одинцово Московская обл.

Desert Strike
№28 с.92 (НП) Dr Crazy

Dinosaurs
№28 с 91 (НП) Dr Crazy

Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest
№30 с 92 (НП) Night Wolf г Подольск

Earth Worm Jim
№28 с 91 (НП) Андрей Суворов г Москва

Earth Worm Jim 2
№30 с.92 (НП) Red Fox г Москва

Final Fight
№28 с.92 (НП) Денис Силкин г Ульяновск

Final Fight 2
№28 с.62 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
№28 с 92 (НП) Александр Макаров, Артем Сафарбеков ред.

Final Fight 3
№30 с 51 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Goof Troop
№30 с.42 (О) Просто Серега ред.

Hagane
№29 с 91 (НП) Сергей Лякин, г Удомля, Тверская обл

Izzy's Quest for the Olimpic Rings
№30 с 92 (НП) Virtual Guy г Барнаул

Killer Instinct
№29 с 92 (НП) Алексей Зелинский г Рига Латвия
№30 с 92 (НП) Red Fox г Москва

Krusty's Super Fun House
№28 с 92 (НП) Dr Crazy

Mechwarrior 3050
№29 с 92 (НП) Jason, ред.

Mega Men X
№29 с 92 (НП) Dr Crazy

Metal Combat. Falcon's Revenge
№28 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Michael Jordan. Chaos in the Windy City
№28 с 92 (НП) Алексей Капустин г Александров Владимирская обл
№30 с 92 (НП) Илья Сальников г Ростов на Дону

Mighty Morphin Power Ranger. Fighting Edition
№29 с 92 (НП) Masters Group, г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Mortal Kombat 2
№28 с.92 (НП) Loony г Москва

NBA JAM Tournament Edition
№30 с.87 (НП) Михаил Зорин г Москва

NHL-96
№29 с 91 (НП) Master Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Ninja Warrior
№29 с.81 (НП) Михаил Зорин г Москва

The Peace Keepers
№28 с 91 (НП) Михаил Зорин г Москва

Primel Rage
№28 с 57 (О) Агент Купер ред
№28 с 91 (НП) Jason ред.
№29 с 62 (О) Jason ред.

Prince of Persia
№30 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Rise of the Robots
№30 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Road Runner's Death Valley Rally
№30 с 92 (НП) Дмитрий Потапов г Москва

Rocko's Modern Life
№30 с 92 (НП) Владимир Терехов г Москва

Samurai Spirits
№28 с 60 (О) Агент Купер ред.

Separation Anxiety
№28 с 92 (НП) Jason ред.

Shaq Fu
№28 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва
№29 с.92 (НП) Алексей Демьянов г Москва

Sim City
№29 с 92 (НП) Руслан Есаков

Skyblazer
№30 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Street Fighter Alpha
№28 с 8 (А) Агент Купер, ред.

Street Racer
№28 с 92 (НП) Masters Group г Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл

Super Bombermen
№28 с 92 (НП) Денис Силкин г Ульяновск

Super Empire Strikes Back
№28 с 92 (НП) Nejendoman K Pavel K г Москва

Super Mario World
№28 с 92 (НП) Андрей Суворов г Москва
№29 с 92 (НП) Алексей Моисеев г Москва

Super Off-Road
№30 с 92 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Super Probotector Alien Rebels
№28 с 92 (НП) Антон Ермолаев г Люберцы Московская обл

Super Tennis
№29 с 92 (НП) Данцев М., г Санкт Петербург

TMNT Tournament Fighters
№28 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

№29 с.92 (НП) Ренат Саардинов г Воркута

Total Carnage
№28 с.92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Twin Bee Adventures. The Reinbow Bell
№28 с 70 (О) Lord Hanta ред.

Ultimate Mortal Kombat 3
№30 с.5 (О) Агент Купер ред.

Urban Strike
№28 с 54 (О) Просто Серега ред.

Virtual Bart
№29 с 66 (О) Владимир Суслов, ред.

Vortex
№28 с 92 (НП) Александр Кокунин г Москва
№28 с 64 (О) Просто Серега, ред.

Wizzard of Oz
№29 с 92 (НП) Владимир Терехов г Москва

Wolfenstein 3D
№28 с 92 (НП) Dr Crazy

Zombies Ate my Neighbors
№30 с 92 (НП) Андрей Дмитриев г Люберцы Московская обл

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

Crash Bandicoot
№30 с 19 (А) Агент Купер ред.

Mortal Kombat Trilogy
№30 с 17 (А) Агент Купер ред

Revolution X
№28 II стр обложки (А) Агент Купер ред

Samurai Shodown 3
№30 с 18 (А) Александр Макаров Артём Сафарбеков ред

Soviet Strike
№30 с 14 (А) Агент Купер Jason, ред

Tekken 2
№29 с 74 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Twisted Metal 2
№30 с 16 (А) Jason ред.

greatdragon ru



(Все ответы на английском языке. "*" – пробел между словами)

КРОССВОРД

Автор Александр Головин, п. Леконово, Всеволожский р-н, Ленинградская обл.

1. Urban **2.** Самый толстый из игроков Wrestlemania Arcade Game **3.** Боец МК3, чье имя переводится как "Ночной Волк" **4.** Зона, в которую попал Скотч Тернер **5.** Четырехрукий боец МК3 **6.** Знаменятый червяк **7.** Игра, занявшая почетное 10-е место в хит-параде 16-битных приставок в №28 **8.** Свинья из Tiny Toon ACME All Stars **9.** Кто сожрал моих соседей? **10.** Американец с собакой из игры Samurai Spirits **11.** Игра типа Doom (см. "Великий Дракон" №26) **12.** Встроенная игрушка в МК3 **13.** Фирма — создатель таких шедевров, как МК и МК2 **14.** Первобытный боец с дубиной из игры Eternal Champions **15.** Самый-пресамый босс игры Aladdin **16.** Фамилия сумасшедшего гения, создавшего здоровенного искусственного мужика **17.** Главный герой самой вонючей игры **18.** Игра, рассказывающая о том, как НЕ надо ездить на мотоциклах **19.** Куда пошел Spot? **20.** Друг и соратник Бэтмена **21.** Планета, на которой живут Toejam и Earl **22.** Один из "Солдат фортуны" **23.** Имя представительницы слабого пола из племени полулюдей — полурыб **24.** Игра о приключениях проныры — журналиста **25.** Имя канарейки — обеда кота Сильвера **26.** Фамилия актрисы, сыгравшей в фильме МК роль Сони Блейд **27.** Титул льва из диснеевской игры **28.** Название 13-го уровня из игры Spot Goes To ... (см. п. 19) **29.** Боец — пират из игры Killer Instinct **30.** Боец Primal Rage

ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД №30
(автор Дмитрий Бараиов)

По горизонтали	По вертикали
15 TOP*GUN	1 TENNIS
17 AMERICA	2 QUACK SHOT
18 METROID	3 CYBERNATOR
19 BOND	4 SOCCER
20 ECCO	5 CONTRA
21 ROBOCOP	6 BOB
22 BOMBER*MAN	7 T2
23 ALIEN	8 BATMAN
24 MORTAL* KOMBAT	9 MUTANT
	10 LION KING
25 BARCELONA	11 MARIO KART
26 SONIC	12 BUBBA*STIX
27 TINY*TOON	13 JUNGLE*STRIKE
28 SPORT	14 BARE*KNUCKLES
29 X MEN	15 TETRIS
30 SPIDER*MAN	16 NINJA

Игровые приставки SEGA, Panasonic 3DO, Sony Play Station, SEGA CD, картриджи, диски, а также диски к IBM PC
только ОРИГИНАЛЬНЫЕ только в компании
Бука Тел. 111-51-56
Адрес: Каширское ш., д.1, корп.2

КАРТРИДЖИ
НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!
(проезд м. "Тушинская", далее авт 2 до "Радиорынка")
место E4
игры для SNES, Мегадрайва
– продажа, покупка, прокат –
место i29
игры для SNES, Мегадрайва, Gameboy, 8-битных приставок, а также диски к SEGA-CD
– торговля оптом и в розницу –
– продажа приставок и аксессуаров –
НИЗКИЕ ЦЕНЫ, ШИРОКИЙ ВЫБОР

СПИСОК МАГАЗИНОВ,
торгующих картриджами и приставками

«Бука», тел.111-5156
"Делком", у м.Тульская, павильон "Видеоигры"
«Интеркоммерс», Центр. «Детский Мир» 1 эт. 5 лестница
г.Ковров, ул.Грибоедова, магазин Универсам 2 этаж
г.Ковров, проспект Мира, магазин «Детский мир»
Маг.«Меркурий», пр.Сапунова
Маг.«МИККИ», тел.158-6511
«Сервис Центр Техника», г.Раменское, ул.Михалевича, 18а
«Теплостар Ltd», тел. 237-6414
«Форвард-1», Бротеево, Паромная, 7, маг «Тамара»
«Элси-Центр», тел.952-0218

магазин **МИККИ** предлагает
ВЕЛИКИЙ DOOM для SNES
и другие ВИДЕОИГРЫ для всех типов приставок
Тел. 158-6511

СУМАСШЕДШИЕ ЦЕНЫ НА ЦАРИЦИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!
Палатки 33 и 18
Широкий выбор картриджей и приставок Сега, SNES, 3DO, PCX, восьмибиток.
Ремонт приставок.
Проезд: *ст.м."Царицыно"*
18 33 Железная дорога Железная дорога "ЦАРИЦЫНО"

Тебе 16, а ты еще не водишь машину?
Твои сверстники в других странах давно взяли в руки руль реальной автомашины и перед ними не виртуальная реальность, а настоящая дорога.

Ты хочешь стать классным водителем!
Приходи в Автошколу СТМО
Петровка, 26 стр.2 тел.200-6812
Велозаводская, 8 тел.275-4387

Ты все узнаешь об автомобиле, научишься управлять им, выучишь правила дорожного движения, сдашь экзамены здесь же в АВТОШКОЛЕ СТМО самому настоящему инспектору ГАИ!

ПРИХОДИ! ИЛИ РАССКАЖИ СВОЕМУ ДРУГУ!

PANASERVICE ltd **РЕМОНТ**
Компьютеров, Видеокамер, Телефаксов, Копиров, Принтеров, Радиотелефонов...
Тел. 324-62-83
323-18-84
111-82-04
943-44-17

greatdragon.ru

СПАСИБО

По техническим причинам в 30 номере журнала мы не смогли назвать имена тех читателей, чьи материалы использовались при его создании. Это Александр Артеменко, г.Торжок, Михаил Зорин, г.Москва, Михаил Шестерини, г.Елец, Егор Рябков, г.Тверь, Дмитрий Сударушкин, г.Москва, Jackson, г.Челябинск, Игорь Лим, г.Санкт-Петербург, Gency, г.Омск

Авторы рисунка "Final Fight 3" на последней обложке 30 номера — Александр Макаров и Артем Сафарбеков.

А теперь имена тех, чьи письма помогли редакции в подготовке 31 номера: Александр Артеменко, г.Торжок, V.I.P., г.Воскресенск, Московская обл., KUSFBaracuda, г.Ульяновск, Вадим Щукин, г.Сергиев Посад, Московская обл., Александр Александров, г.Озерск, Владимир Злыднев, г.Москва, Костя и Данила, г.Санкт-Петербург, Антон Расенко, г.Когалым Тюменской области, The Destroyer, г.Астрахань

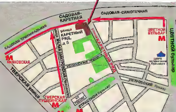
Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

ЖУРНАЛ "D" (Великий Dракон) по самым низким ценам в магазине по адресу:

Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5

Продажа в розницу и мелким оптом.

Телефон для оптовых покупателей ***(095) 209-93-47***



Так же журналы "D" (Великий Dракон) вы можете приобрести по адресу *Москва, Издательство АСТ, Звездный бульвар, 21, 6 этаж, комната 7*

PARTNER
Тель-Авив,
ул Мазе 4
тел/факс
03-5256890

ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ
Компакт-диски, аудиокассеты, видео и компьютерные игры из России
более 1000 наименований

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РАСПРОСТРАНИТЕЛЬ ЖУРНАЛА "D" (ВЕЛИКИЙ DРАКОН) В ИЗРАИЛЕ

Великий Dракон представляет: журнал «D»

боевики – фантастика – приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредитель ООО "КАМОТО"

Генеральный директор *Леонид Потапов*
Управляющий делами *Наталья Бантле*
Главный редактор *Валерий Поляков*
Главный художник *Зоя Жарикова*
Зам главного редактора *Вадим Захарьин*

Авторский коллектив редакции:

Максим Алаев, Марат Асанов, Виктор Базанов, Павел Барыкин, Александр Белов, Николай Виноградов, Роман Еремин, Роман Ерохин, Александр Казанцев, Валерий Корнеев, Александр Макаров, Алексей Пожарский, Артем Сафарбеков, Павел Соболев, Сергей Спирин, Владимир Суслов, Илья Фабричников

Великий Dракон — почтой!

Без предварительной оплаты!

Цены существенно снижены!

Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.

Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с 21 по 30 (кроме 22).
Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21
(лучше – на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон почтой"
Можно сделать заказ по тел.(095) 209-93-47

Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав. компьютерным бюро *Алексей Филатов*

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.

Зам генерального директора по рекламе
Василий Селезнев *тел. 209-93-47*

Адрес редакции: *117454 Москва а/я 21*

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов

Первый в России периодический журнал по видеоиграм "Видео Асс Dendy" был учрежден в 1993 году "Издательским домом "Видео Асс" Главный редактор "Видео Асс" Владимир Борев

Журнал «D» (31)
Формат 60х90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение **«КАМОТО» Россия**
Печать **Финляндия**
Изготовление фотоформ
Издательский центр "Техника-молодежи"
Тел. 285-88-79, Факс 285-16-87

Великий Dракон®
зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО "КАМОТО"

© «КАМОТО»

КНИГИ СЕРИИ «СТРАНА ЧУДЕС» РЕКОМЕНДОВАНЫ МИНИСТЕРСТВОМ ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ И НЕЗАМЕНИМЫ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ С ДЕТЬМИ

Адреса фирменных магазинов Издательства АСТ в Москве:

- ул. Каретный ряд, 5/10. Телефон 299-65-84
- ул. Арбат, 12. Телефон 291-61-01
- ул. Татарская, 14. Телефон 235-34-06

Заказывайте книги по телефону: 974-14-77
или почтой по адресу: 129085 Москва, Звездный бульвар, 21
«Книги – почтой»

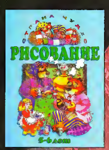


КОНСТРУИРОВАНИЕ

3-4 года











greatdragon.ru


НОВАЯ СЕРИЯ
ИЗДАТЕЛЬСТВА АСТ
НЕВЕРОЯТНОЕ СТАНОВИТСЯ РЕАЛЬНЫМ!
СОВРЕМЕННАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА
ЛУЧШИЕ ОБРАЗЦЫ
Орсон Скотт Кард
ИГРА ЭНДЕРА
Джон Стит
ПОХИЩЕНИЕ МАНХЭТТЕНА
Майк Резник
ВАЛЬПУРГИЯ III
ИНДЕКС
РЕАЛЬНОСТИ
greatdragon.ru